特别企划：《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》售前特报
研究所：口袋妖怪详尽分析——从神篇（四）
对战乐园：六世代PO战术讨论——又谈天气
**抽奖活动继续进行**



# 口袋玩家

POKéMON

VOL.83



# 《口袋玩家》83辑 幸运大抽奖

## 一等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（大）



伊维塔尔 1名

## 二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



塞伊米 1名



基拉帝纳 1名

## 三等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（小）



雪熊宝宝 1名



魔乌贼 1名

## 幸运奖

口袋妖怪毛绒玩偶（小）



穆兰多犬 1名



比克提尼 1名

**参与方式**

只要在2015年1月15日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在85辑公布。

## 《口袋玩家》81辑中奖名单

一等奖：1名 口袋妖怪毛绒玩偶（大）

湛江市 钟远超



二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

苏州市 贺念禹

天津市 刘垚

三等奖：2名

口袋妖怪毛绒挂饰（小）

南宁市 李仕政

厦门市 钟英鑫

幸运奖：2名

口袋妖怪毛绒玩偶（小）

西安市 杨芃飏

中山市 张毅华

## 特别企划

收集归纳整理全部消息，为即将到来的新作做最火热的预热！

P016

前哨战！《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》售前特报





## 口袋世界的丛林法则

——《口袋妖怪》生态系统漫谈（2）·森林篇

这辑讲述栖息在山脉中的口袋妖怪们……

专题企划 P071

## 口袋妖怪详尽分析——从神篇（四）

本辑带来由库西、艾姆利特和阿库诺姆三个湖神的详尽分析。

研究所 P149

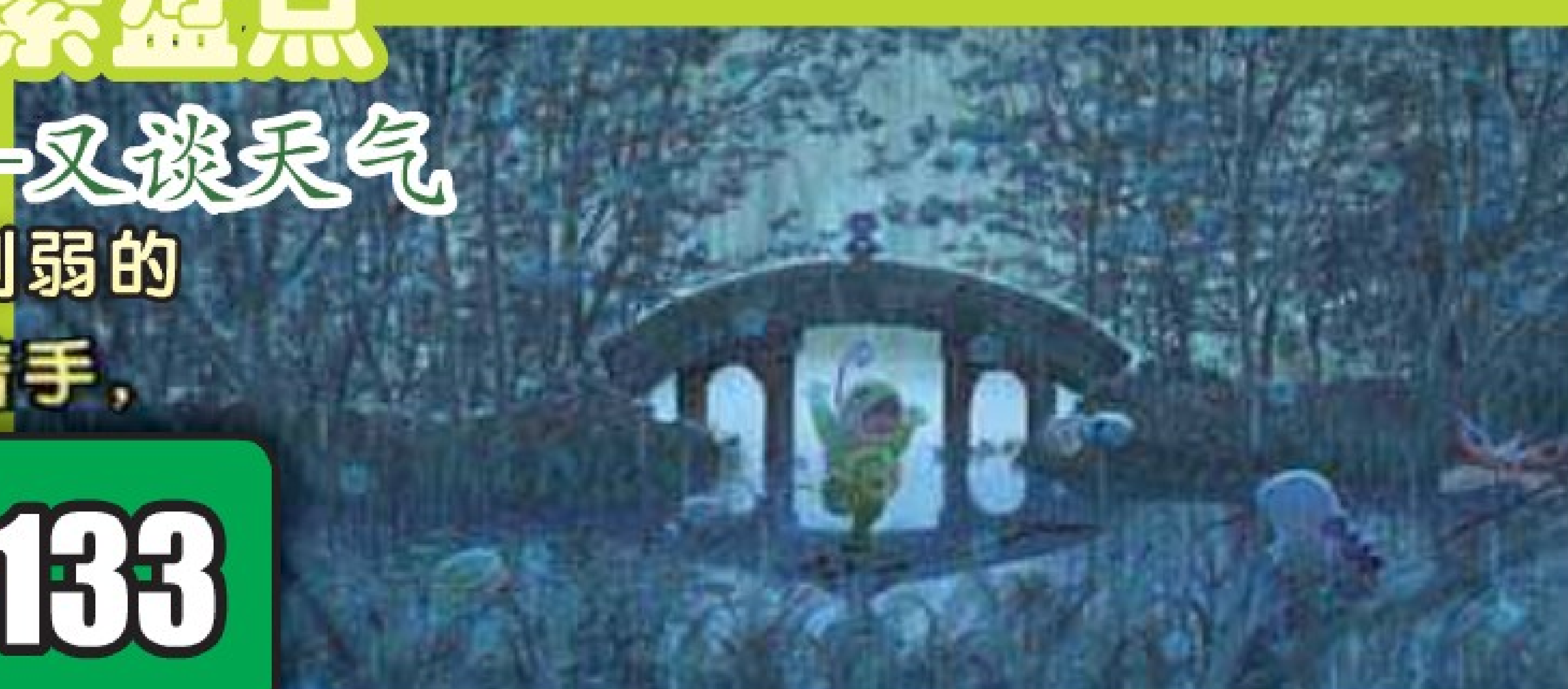


## 六世代对战要素盘点

——又谈天气

基于天气系统被大大削弱的六世代系统，以实战着手，再论天气战！

对战乐园 P133



口袋玩家




# VOL.83目录


## 口袋新闻站

口袋新闻站 4

## 特别企划

前哨战！《口袋妖怪 Ω红宝石 · α蓝宝石》售前特报 16
- 重启芳缘之旅！ 17
- 角色篇 26
- 口袋妖怪 32
- 华丽大赛 44
- 超级秘密基地 51
- 多功能导航仪 53
- 其他系统 59
- 其他信息 60

## 制作人频道

首藤刚志谈《口袋妖怪》 65

## 专题企划

口袋世界丛林法则——《口袋妖怪》生态系统漫谈 · 森林篇 71

## 口袋漫画

Pokemew 青之救助队——破碎圣钻 109

口袋妖怪四格学园 120

《神奇宝贝特别篇》四十七卷简介（下） 130

口袋妖怪DP物语 132

## 研究所

口袋妖怪详尽分析——从神篇（四） 149

好感度系统之拍手简介 170

## 口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——狂怒篇（3） 174

# CONTENTS


## 精灵中心

精灵中心 182

## 对战乐园

六世代PO战术讨论——又谈天气 188

## 口袋小说

圈圈熊酒吧——冰海大帝（20） 211

## 光盘导视

光盘导视 224


## 口袋玩家DVD目录

**一、《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》预告片**

1.未知世界篇

2.和口袋妖怪一起冒险（2）

3.冒险介绍（2-2）

4.更多的MEGA进化

**二、2015剧场版先期预告**

**三、宠物小精灵XY**

46.冒失鬼胖可丁VS暴走的暴蝾螈！

47.瑟蕾娜、初次收服！顽皮熊猫VS焰耳狐

48.希特隆、回忆的校园！电击的重逢！

**四、宠物小精灵AG**

32.废弃之船！隐匿的身影！






《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

## 投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《口袋玩家》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020
Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

# 口袋新闻站

文/007 编/马修

## 周边 ● “口袋妖怪花札”主题周边12月即将上市 ●

从12月4日起，一套以“口袋妖怪花札”为主题的系列周边即将在口袋中心内发售。花札是日本的一种传统纸牌游戏，它起源于江户时代，本次所推出的“口袋妖怪花札”也秉承传统花札的艺术风格，运用浮世绘和水墨画等美术手法来设计精灵们的图案，颇具古典风味。除了花札本身作为主打产品外，官方还将推出配套图案的手机挂件、文件夹、扇子、茶杯、挂轴等衍生产品。







## 活动 ● “口袋妖怪圣诞派对2014”将在福岛举行 ●




口袋妖怪官方近日宣布，将于12月14日在福岛县郡山市的“Big-palette福岛”会场内举办“口袋妖怪圣诞派对2014”主题活动。从2012年开始，口袋官方已经连续3年在受地震灾害的福岛县内举办口袋主题的圣诞派对了。在今年的活动中，也将首次由工作人员装扮成圣诞皮卡丘出现在会场内同玩家们互动与合影。

## 卡片 ● 卡片游戏新产品11月、12月期间陆续上市 ●

在11月～12月期间，多款“《口袋妖怪卡片游戏XY》系列”的新产品将要发售。其中，卡组入门套装《超级传说60张套装 泽尼亚斯EX·伊维塔尔EX》在11月14日发售，产品中收录了以泽尼亚斯和伊维塔尔为主题的EX闪卡各两张，随套装还附送泽尼

亚斯和伊维塔尔主题的卡片保护套、卡片收纳盒、对战桌布、对战硬币等卡片游戏相关用品。《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石 发售纪念特别卡包 MEGA迪安希EX》将在11月21日发售，顾名思义，这是一套为庆祝新游戏发售而推出的产品，其中除了包含3包XY系列的扩充包外，还附带两张迪安希的EX卡片。到了12月13日后，“《XY》系列”的第5弹扩充包《盖亚火山·潮汐风暴》也将登场。这次的卡包将以《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》的封面精灵原始古拉顿和原始海皇牙为主题，强力的“EX古拉顿”、“EX海皇牙”卡片也将出现在卡包内。















## 书籍 官方公布《Ω红宝石·α蓝宝石》攻略本发行信息



3DS游戏《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》发售在即，口袋官方也陆续公布了游戏配套攻略本的发行信息。首先是株式会社小学馆发行的攻略本《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石简易通关指南》，该书将在游戏发售后的第二天（即11月22日）发售。其次是株式会社Over Lap发行的两套攻略本，《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石 官方指导手册 完全剧情攻略指南》同样也是11月22日发售；而《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石 官方指导手册 完全全国图鉴完成指南》则将在12月5日发售，由于口袋妖怪们数量和形态的增加，本次的图鉴也第一次分成了上下两册。

## 电影 ●《裂空的访问者》将在BS JAPAN频道重映●




东京电视台的卫星电视频道日本BS JAPAN近日宣布，口袋妖怪2004年剧场版《裂空的访问者 迪奥希斯》将于11月16日7：00在该频道内进行播放，影片放送完毕后还将在片尾播放《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》的最新宣传片。

## 周边 ●“闪光MEGA重钢蟹”主题周边登陆口袋中心●

从11月21日开始，以“闪光MEGA重钢蟹”为主题的系列周边将在口袋妖怪中心内发售。包括文件夹、笔记本、零钱袋、绒毛玩具、垫板、金属挂件、手帕等在内的多种商品将全面上市。





## 游戏 《Ω红宝石·α蓝宝石》促销新活动，“口袋剪报卡”登场








《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》的促销活动从11月开始全面展开，在2014年11月1日～2015年4月30日期间，口袋官方会推出一套50种以上的名为“口袋剪报卡”的小卡片，每张卡片的正面都有一段和游戏中的精灵、人物等相关的简短资料，人们在看卡片时就如同是在看剪报一样。而在卡片的背面则印有一组兑换码，将这组号码输入到官方特设网站（http://pokescrap2014.pokemon.co.jp/）以后就可以获得一个积分，玩家们可以用不同的积分来兑换各种道具或者幻之口袋妖怪。据悉，从11月起上市的很多口袋相关的游戏、卡片、零食、玩具等商品内都会附送这种“口袋剪报卡”。



## 书籍 口袋卡片首本画集即将发行

株式会社Over-Lap宣布，自1996年《口袋卡片游戏》发售以来的首本主题画集《口袋妖怪卡片游戏插画收藏集》即将于12月13日发售。本书在8000多张历代插画中精选了约200张作品，每张插图下面也将附上原作画师的简短评论。而在书后更收录了有田满弘、姬野影丸、杉森建等画师以及增田顺一、石原恒和等制作人的访谈，




有田满弘和小宫智一两位画师也会在书中向读者们介绍自己的作画流程。另外，本书还附送两张限定版口袋卡片，上面的插画也是由画师为本书全新绘制的。







## 活动 “伊藤润二×口袋妖怪”主题插画




10月下旬，口袋妖怪俱乐部网站为了庆祝今年万圣节的到来，特意制作了名为“真的好可怕的口袋妖怪”的鬼系精灵专题网页，并邀请了日本著名的恐怖漫画家伊藤润二来为本次活动绘制主题插画。目前在专题网页（http://www.pokemon.jp/special/kowapoke/）内一共发表了两幅伊藤润二所画的鬼系精灵主题插画。其中一幅画的是伸着长长的舌头，将人卷入恐怖旋涡的耿鬼；另外一幅画的是站在少女背后，正在寻找自己孩子的诅咒娃娃。怎么样？恐怖大师独具一格的画风是否让你有一种后背发凉的感觉呢？





## 书籍 《口袋妖怪特别篇》宝石篇单行本再刊行




株式会社小学馆为了庆祝漫画《口袋妖怪特别篇》总发行量突破1200万部，同时也为了迎接即将到来的《口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石》，决定将漫画中的宝石篇部分进行再刊行。10月24日，单行本《口袋妖怪特别篇 红宝石・蓝宝石 01》在日本发售。

## 周边 “Pokemon With You”慈善手环10月发售




继口袋妖怪慈善徽章之后，株式会社Pokemon旗下的“Pokemon With You 基金会”又在10月17日发售了一套名为“口袋妖怪手环”的慈善商品。据悉，本套商品销售所得的一部分收益将成为即将于12月14日在福岛县郡山市举行的“口袋妖怪圣诞派对2014”的活动经费。另外，购买这款手环的玩家还可以获赠一组吉拉齐的兑换码，将来可以在《口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石》中领取。

## 活动 口袋奥特莱斯商店即将开张




口袋妖怪官方宣布，2014年11月15日～2015年2月15日期间，将在埼玉县入间市著名的打折品购物中心三井奥特莱斯公园内限期开设“口袋妖怪商店 奥特莱斯店”，届时该店内的所有商品都会有优惠的价格折扣。



www.dooland.com

## 周边 口袋中心推出注染擦手巾

从10月17日开始，由株式会社Neutral Corporation联合口袋官方共同制作的“口袋妖怪注染擦手巾”已经在各大口袋妖怪中心内上市了。这款擦手巾采用了日本传统的染色工艺，使口袋妖怪的形象与日式古典纹样巧妙地结合起来，首批商品共有伊布、火耳狐、皮卡丘、雷库萨、泡泡蛙和上忍蛙6种款式。







## 事件 口袋中心东京店发表改名公告

10月15日，口袋妖怪官方发表公告称，口袋妖怪中心东京店在12月期间从现在的店址浜松町转移到池袋太阳城大厦之后将改名为“口袋妖怪中心MEGA东京店”，其店标上的精灵也将由小火龙、泡泡蛙、皮卡丘变更为MEGA喷火龙和皮卡丘。另外，在10月15日～12月12日的搬迁准备阶段，东京店还举办了搬迁纪念活动，在此期间前来店内购物的顾客均可以获得一个“搬家皮卡丘”主题文件夹作为纪念。






## 周边 MEGA火鸡斗士可动模型登场

万代公司旗下的可动人偶玩具“S.H.Figuarts 口袋妖怪”系列在10月18日发售了一款以MEGA火鸡斗士为造型的全新产品，加上之前已经发售的卢卡里奥、超梦、喷火龙、妙蛙花、水箭龟，目前该系列共有6款产品。另外，本套模型还有支架、对战场景等配件可供选购。





## 周边 “口袋妖怪小不点”系列新一弹产品上市





人气周边“口袋妖怪小不点（Pokemon Petit）”系列的最新一弹产品从10月25日开始已经陆续在口袋妖怪中心内上市。为了配合《口袋妖怪 Ω红宝石 · α蓝宝石》的发售，本次的新产品也大都是以树蜥蜴、小火鸡、水跃鱼、玲珑猫、青绵鸟、拉迪亚斯、拉迪奥斯等宝石世代的精灵为主题的。新商品的种类则包括绒毛玩具、手机挂件、马克杯、化妆报、零钱袋、笔记本、手机保护盖等。

## 周边 哈桃多公司“口袋小饼干”推出新套装




10月20日，株式会社哈桃多为旗下的“口袋妖怪小饼干”推出了一款名为“附带贴纸收藏册 口袋妖怪小饼干 白巧克力味”的全新促销套装。有了这本收藏册，玩家们就可以把饼干包装内赠送的口袋主题贴纸一一收集起来，全套贴纸共有92种。






## 周边 新款绒毛玩具11月登陆口袋中心

从11月8日起，戈莉娅、溶食兽和鬼精灵三个造型的绒毛玩具开始在口袋妖怪中心内发售。



## 游戏 口袋妖怪引领时尚，MEGA森林蜥蜴主题服饰登场

当潮流服饰遭遇口袋妖怪后会产生怎样的碰撞呢？由日本宝岛社在10月下旬所发行的杂志《Smart》2014年12月号上就为这个设想做了一次大胆的尝试。在这期杂志的《口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石》特集中，设计师们根据MEGA森林蜥蜴的配色搭配出了一套帅气的森林蜥蜴主题服饰。大家不妨也顺着这一思路，来为自己喜爱的精灵搭配一身主题服装吧。







## 周边 口袋新年主题周边即将发售

从11月8日开始，包括门松、稻草结、贺卡等在内的一系列口袋新年主题周边，开始在各大口袋妖怪中心内发售。









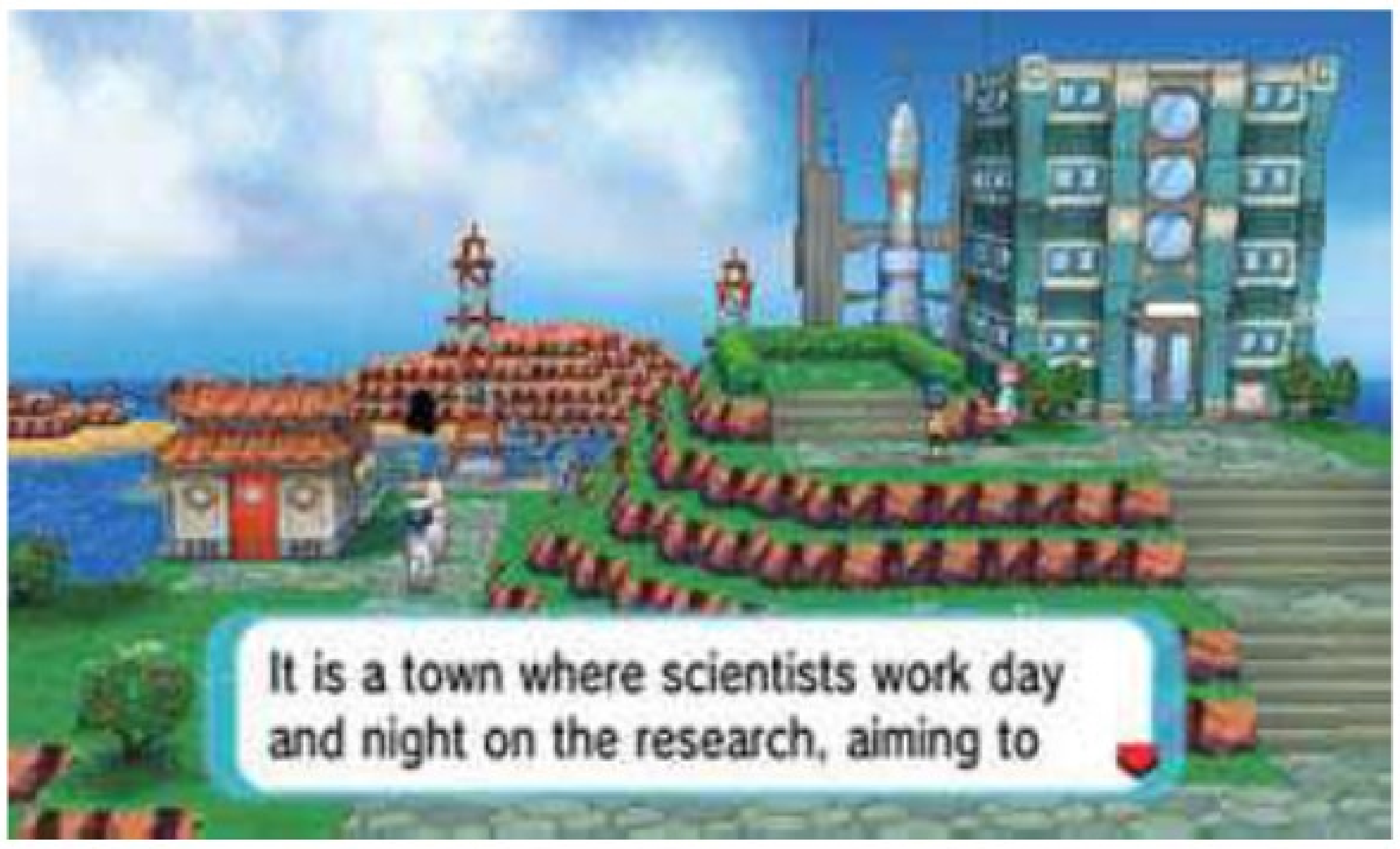
www.dooland.com

## 游戏 超梦参战《任天堂全明星大乱斗 for 3DS/Wii U》




在10月24日举行的任天堂直面会上，公布了超梦将作为DLC角色参战《任天堂全明星大乱斗 for 3DS/Wii U》的消息。购买了Wii U和3DS双版本游戏的玩家们可以免费获得新角色超梦，游戏预计将在2014年12月6日发售。

## 游戏《Ω红宝石·α蓝宝石》体验版下载活动世界各地展开中




从10月下旬开始，《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》体验版的下载活动在世界各地展开，不过日版、港版、欧美版3DS获得试玩版下载序列号的方式各有不同。日版的玩家可以通过购买《Corocoro Comic》2014年11月号、《Smart》2014年12月号等杂志，注册亚马逊购物网站以及口袋中心的宣传单等途径来获得；港版的玩家只要在新浪微博上转发香港任天堂官方微博的活动信息就有机会获得下载码；欧版和美版的玩家则可以登陆到口袋妖怪美国官网和欧洲官网注册帐号，并开启接受推广电子邮件的选项，这样就可以在邮件期刊中收到下载码了。

## 周边 New 3DS《宝石》版主题面板公布

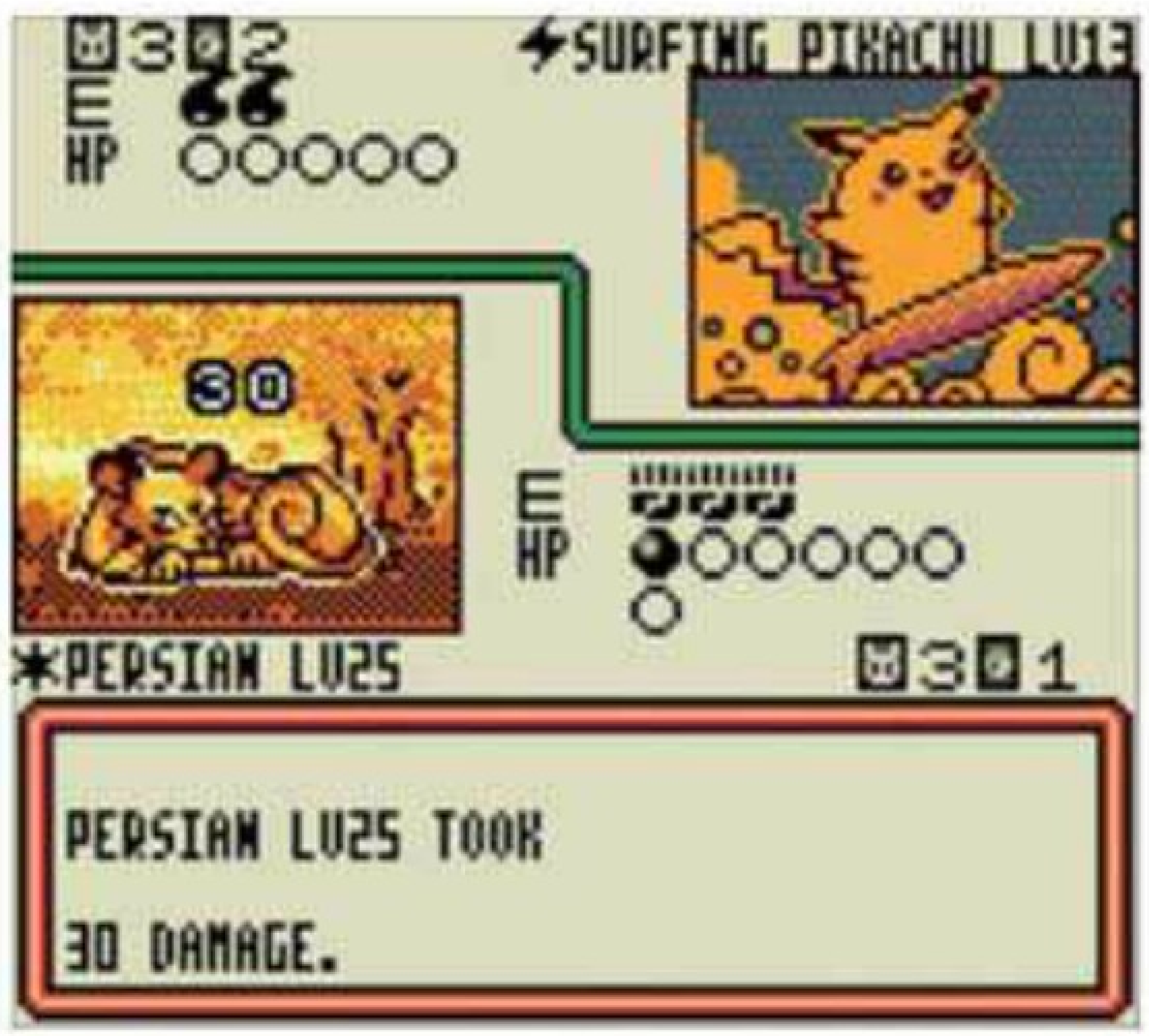


任天堂公司宣布，一款全新的《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》主题的New 3DS面板将在11月21日游戏发售日当天同步上市。

## 游戏 GBC口袋游戏登陆3DS虚拟平台

近日，美版的3DS虚拟平台内上架了两款口袋题材的GBC游戏。其中的《口袋妖怪方块》已经在11月6日发售，而《口袋妖怪卡片GB》则在11月13日发售。




## 游戏 《口袋妖怪 X・Y》英国获奖

10月26日，英国著名的游戏大奖“Golden Joystick Awards 2014”授予了《口袋妖怪 X・Y》“最佳掌上游戏”的奖项，株式会社Gamefreak的增田顺一作为代表前往英国领取了奖杯。



# 《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》售前特报







《口袋玩家》出了83辑，经历了很多次新作发售，而每次迎接新作时，最开心的便是敲下『售前特报』这四个字，这意味着此前长达半年甚至一年的跟踪报道终于结束，而新作的发售近在眼前。而像这样总结一番，则是对新作已有情报的一次全面总结和回顾，一方面将以往零碎的消息归纳分类重新整理，另一方面又不会影响发售后的游戏体验、甚至因为有这些已有消息的铺垫，我们在接下来的游戏体验会更加投入！那么接下来，就让我们回顾《Ω红宝石・α蓝宝石》目前已有的全部消息吧！

| 3DS | 角色扮演・收集育成 | | RPG |
|---|---|---|---|
| 口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石 | | | |
| ポケットモンスター – オメガルビー –・アルファサファイア | | | |
| Pokemon/Gamefreak | | 日版 | 预定2014年11月21日 |
| 1～4人 | 4571日元 | 对应周边未定 | |

文/马修

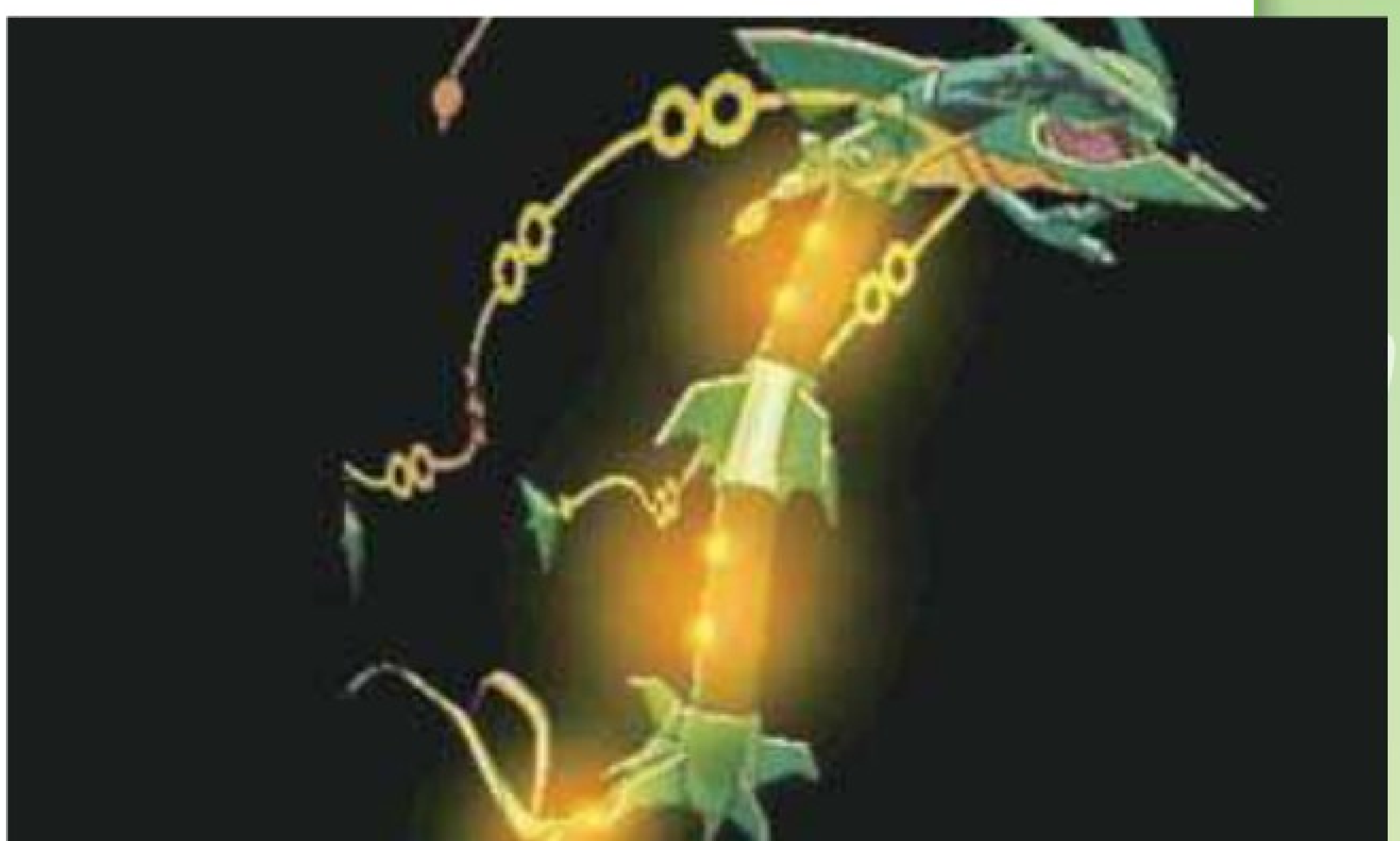
# 重启芳缘之旅！

## 重制版的Ω、α、δ



此次的重制版的标题可谓非常有特色，在原标题的基础上，分别加上了希腊字母Ω和α，而且一个是字母表的最后一个，一个是字母表的最前一个，游戏中的两大主神——古拉顿和海皇牙在身上便有Ω和α的花纹，而且分别是大小写，原始形态下则更为明显。

而在公布雷库萨时，第三个字幕δ（Delta）也出现了MEGA雷库萨的专有特性中，这个同样针对原始古拉顿和海皇牙的更强的天气特性而诞生的强力特性，在游戏中到底会有何表现，还是相当让人期待的。



▲海洋陆地两大上古主神再度开战，MEGA进化的雷库萨又将再度制止战斗吗？

## 远古的神兽之战

在芳缘海洋大陆传说中的那个时代，被称为原始时代（ゲンシの时代），那是一个能量充盈于整个自然界的时代，而那个时代，拥有压倒性力量的两个口袋妖怪，分别是创造了陆地的古拉顿，以及制造了海洋的海皇牙。它





们为了获得更多的能量而扩充地盘，一个用地震抬升地面并用烈日高温蒸发海水，一个则制造暴雨将陆地大片淹没为海洋。

两个王者的对决，令世界陷入了灾难，两大神兽交战此消彼长带来的干旱和暴雨交替让所有的生灵都身处水深火热之中，但却又都束手无策，因为两大王者都太强大了。最终，在在一场恶战之后，两只远古的王者级口袋妖怪双双进入了休眠，一个沉睡在火山熔岩的岩浆池底，一个沉睡在深邃的海底洞穴中，它们的沉睡令世间摆脱了灾难，而陆地与海洋，也在自然界的力量下，维持着应有的平衡，孕育着无数的生命。

然而，唤醒两大主神的宝珠还在人世间，而即便在这个时代，让它们获得绝对力量的可能也依旧在，而在获取了绝对力量之后，海皇牙和古拉顿便会发生变化，即原始回归（ゲンシカイキ），原始回归后的两大主神，分别被称为原始海皇牙与原始古拉顿。



## 雷库萨传说

在原始古拉顿与原始海皇牙的争斗持续的20个日夜之后，虽然世界陷于崩溃的边缘，但人们还是使用彩虹之石向被芳缘的人们奉为神明的、居住在天空的天龙雷库萨来祈求拯救，于是雷库萨降临于世。飞舞在原始古拉顿和原始海皇牙的头上的雷库萨，自身的形态也开始发生改变……

## 解开MEGA谜团的伟大故事

MEGA进化，是通过训练师的键石与精灵的MEGA石在战斗中发生共鸣而使得精灵再度突破已有的进化极限的临时进化，尽管这种进化已被确认，但起源和原理等方面都还有很多谜团。而原本一直认为不存在MEGA进化的芳缘大陆，也陆续确认了一个又一个的MEGA进化口袋妖怪，而力量奥秘和起源之谜，也都将在本作中解开。




▲对石头充满热爱的阔少大吾会引导玩家解开MEGA的谜团。



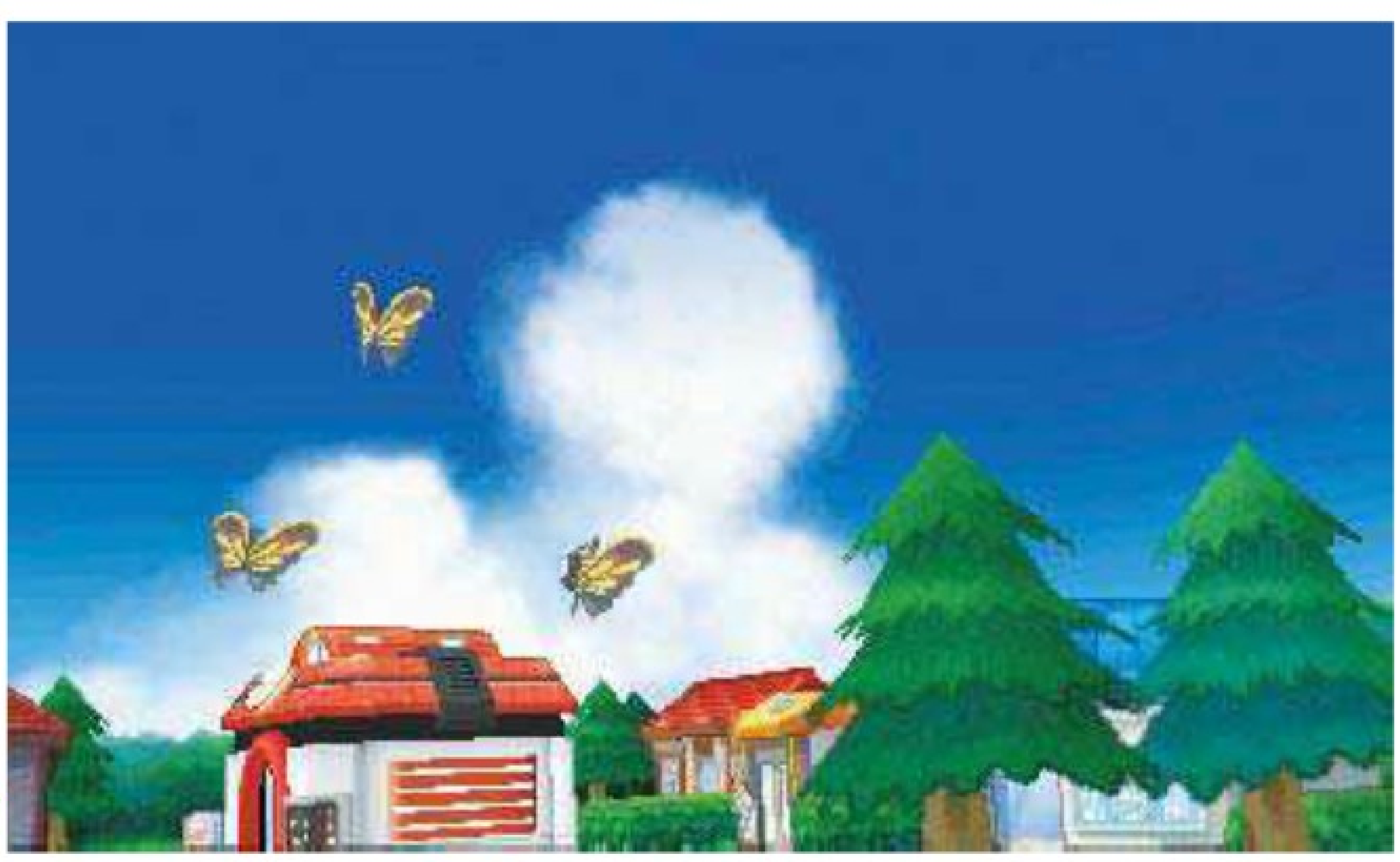
▲MEGA进化，其起源大概和两大主神的原始回归形态以及被供奉了彩虹之石的雷库萨有密切关系

# 全新的芳缘大陆



2002年，《口袋妖怪》第三世代的开篇之作《红宝石·蓝宝石》发售，借由主机平台相对于前作的巨大进步，一个全新的、有着广泛海域的舞台也呈现在了玩家眼前，这便是《宝石》版的舞台——芳缘大陆。时光荏苒，当11年后的今天，任天堂的Gameboy品牌已经成为历史，《口袋妖怪》则继续在新的掌机上推陈出新至6代，而基于3DS平台的六世代画面及系统的三世代重制版——《Ω红宝石·α蓝宝石》中，原本就风光秀丽、植被丰茂的芳缘大陆，将以熟悉而更加壮阔美丽的面貌再度展现在我们眼前。







# 收集口袋妖怪图鉴

当从博士那获得图鉴后，主角便拥有了正式的口袋妖怪训练师的身分，而使用图鉴来登录已经发现的口袋妖怪，不仅方便自己查阅，对于口袋妖怪的研究也是大有好处。



◀《Ω红宝石·α蓝宝石》的图鉴，复古的GBA外形。




▲图鉴获取手段之战斗和收服。



▲图鉴获取手段之进化。



▲图鉴获得手段之交换。

# 和口袋妖怪伙伴们一同问鼎冠军！




◀冒险，从初始精灵三选一开始。

“《口袋妖怪》系列”的一周目目标向来是挑战道馆、联盟最终成为新的冠军，本作也不例外。而这一切的起步，则都来自于最初从博士那领取来的第一个口袋妖怪伙伴。当然，以现在《口袋妖怪》的设定，仅仅靠一个精灵全程碾压的难度是越来越高了，所以我们还是需要在一路的冒险中收服更多的伙伴，最终和这些共同战斗、共同成长的伙伴们一起载入殿堂。

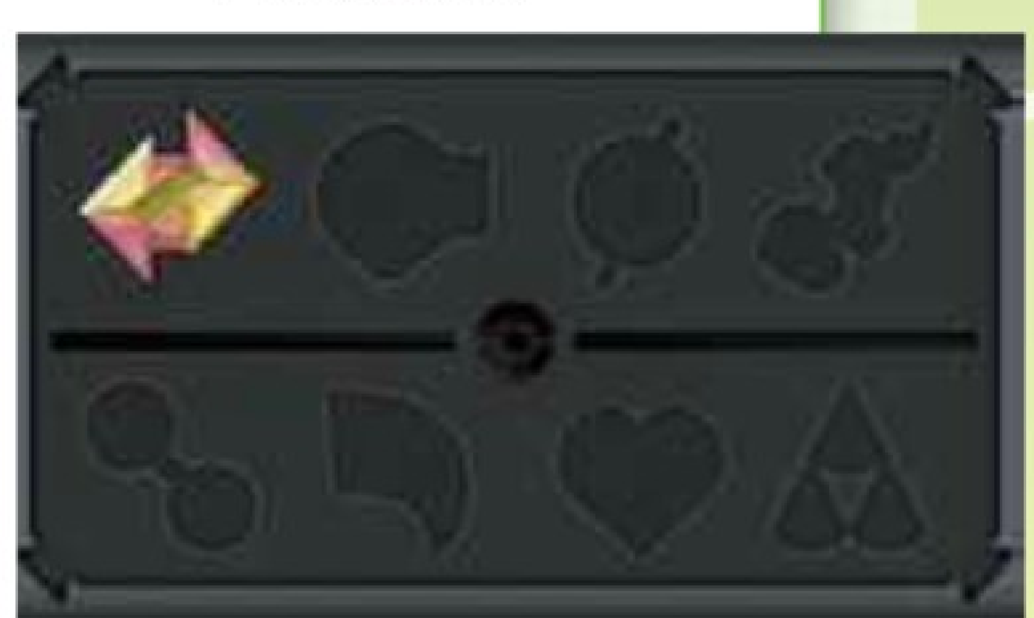



▶和野生口袋妖怪战斗。




▲接受训练师们的挑战。

▼获得徽章。





▲捕捉野生口袋妖怪。




▲挑战道馆。



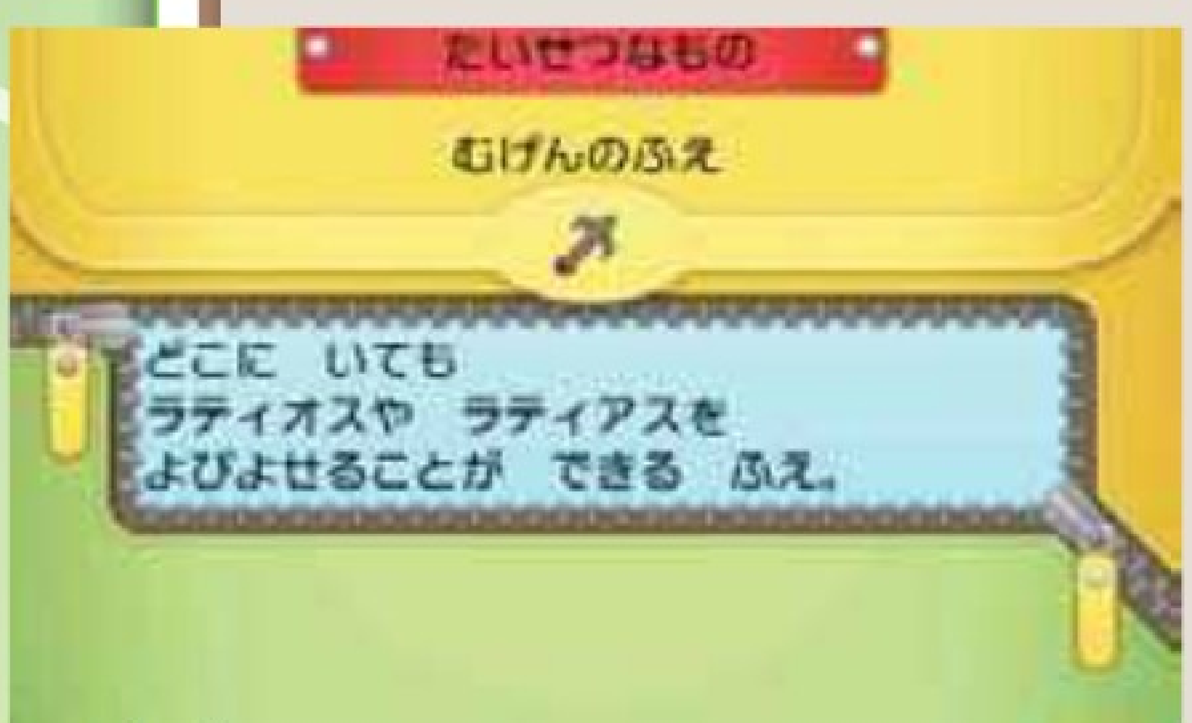

▲挑战天王。

# 新的冒险舞台：天空！



继草原、森林、道路、洞窟、海面、水底等各个场景后，本作终于新增了冒险舞台：天空！说起来空战系统最早是在《口袋妖怪突击队3》中出现，而《X·Y》中虽然出了空战系统但也只是试水，那么此次作为重点宣传内容，会带来哪些惊喜呢？一起来详细地了解下吧！

## 梦幻之笛



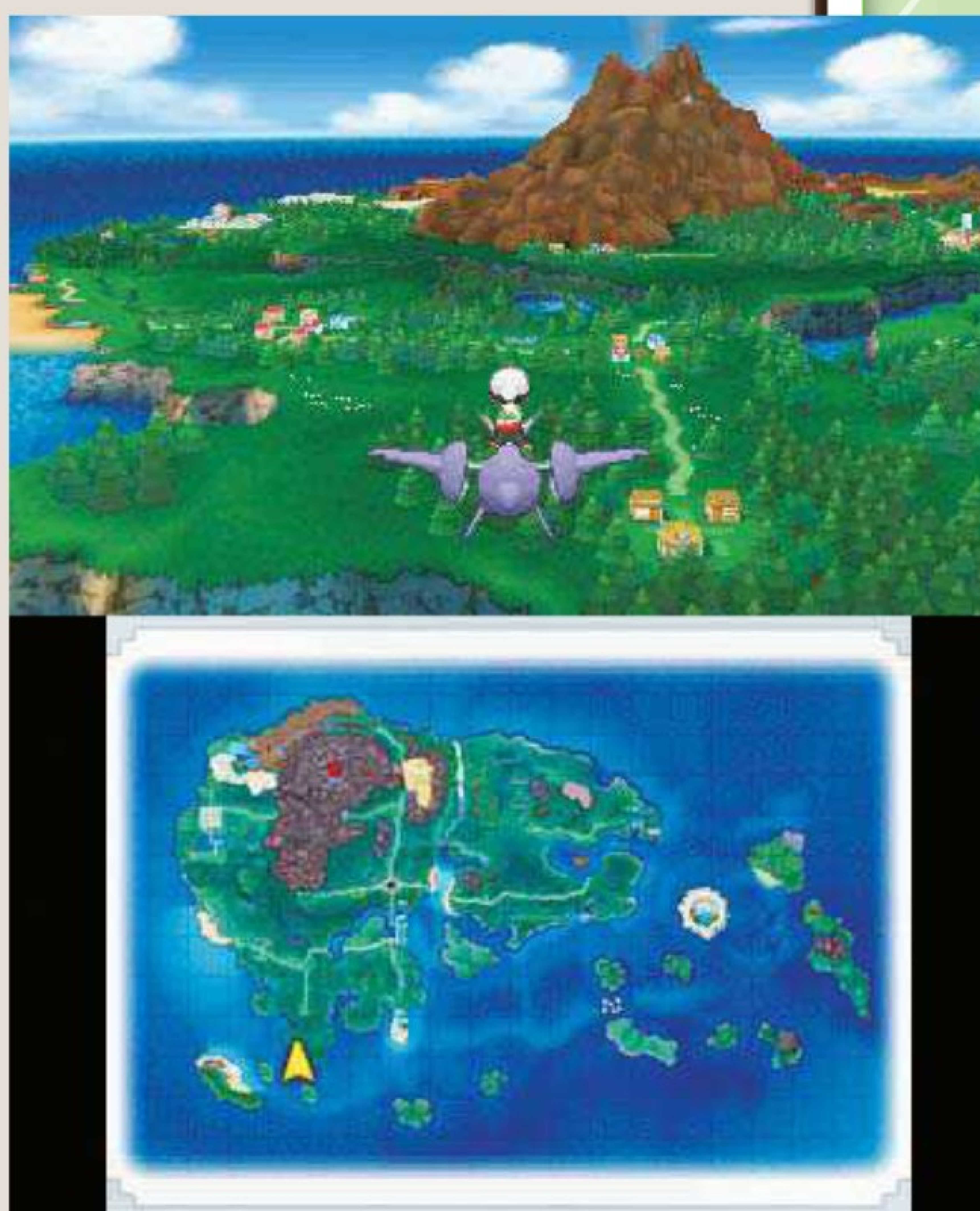

在游戏的流程中，会入手一个特别的道具：梦幻之笛（むげんのふえ），使用之后，拉迪亚斯/拉迪奥斯就会出现，乘坐上去，它们就会载着主角进行飞空之旅了。




▲《Ω红宝石》召唤来的是拉迪奥斯，《α蓝宝石》则是拉迪亚斯。

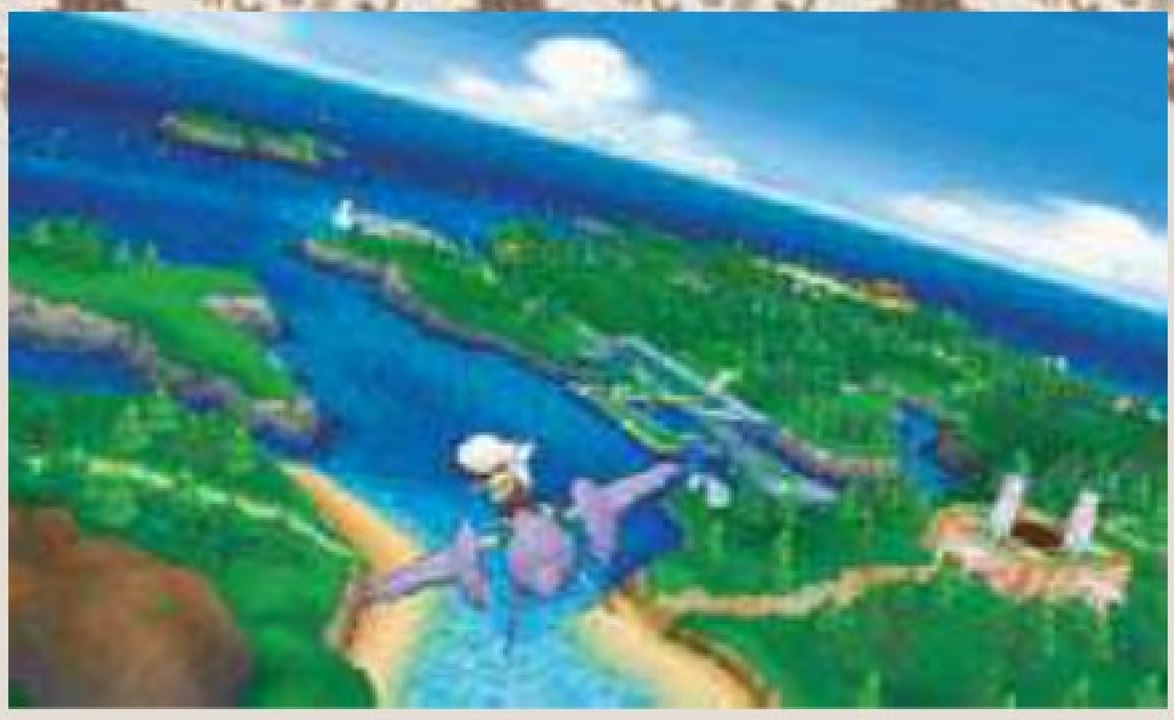
## 飞空界面

该界面上屏为第三视角画面，下屏则是整个芳缘地图。



## 空中的芳缘！

骑上拉迪亚斯/拉迪奥斯，就可以飞翔在空中了，感受下高空的芳缘大陆吧！









▲◀在空中俯瞰广阔的芳缘大陆！





▲高空视角下的火山口和轮船。

## 不同时段下的景色

真实时间制是系列的经典系统，而在空中，我们亦可以在不同时段欣赏到不同的景色。

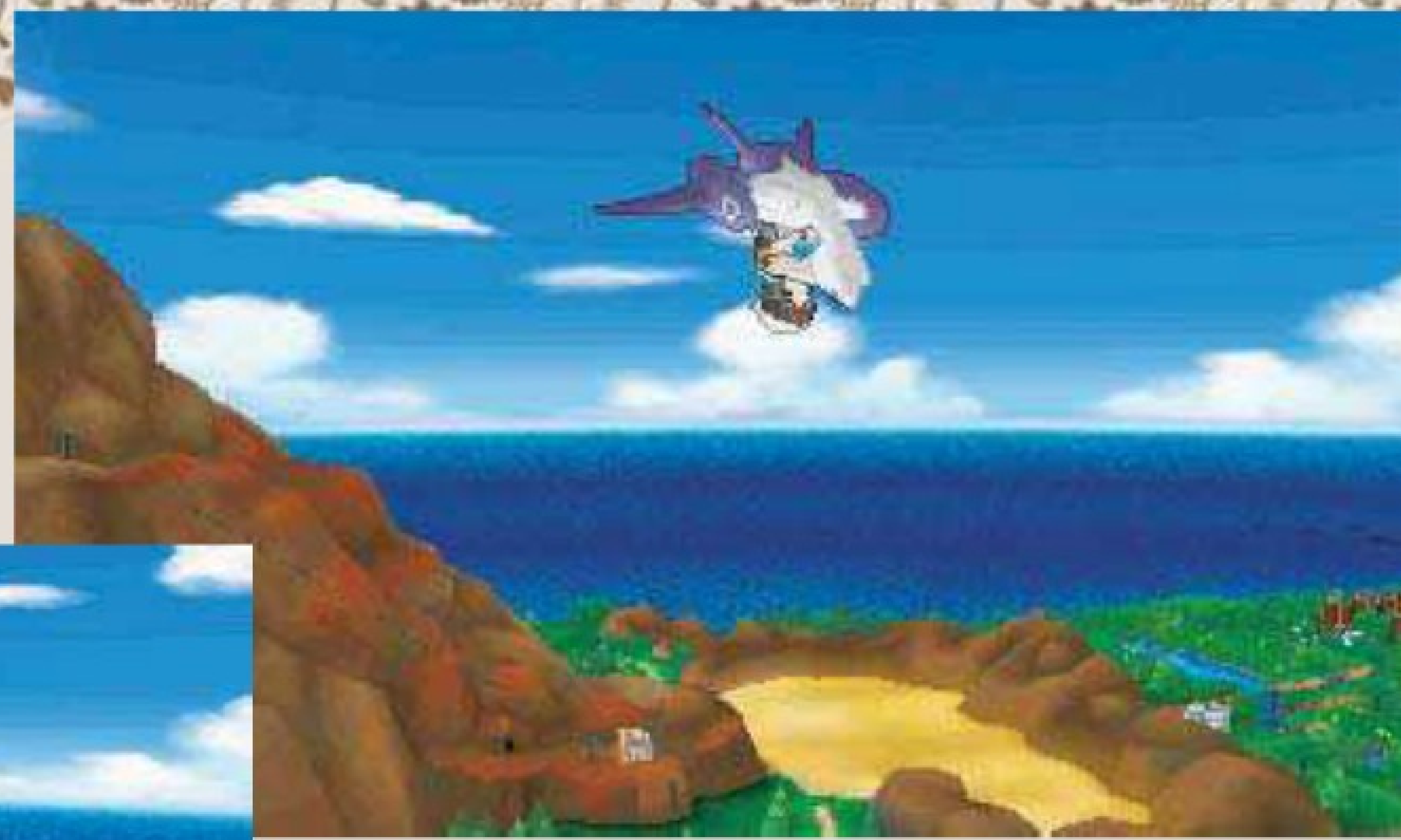






## 空中特技

在空中除了常规的飞行，还实现疾冲、回旋反转等各种空中飞行特技。





▲空中疾冲飞行。



◀▲在空中做出回旋反转的飞行特技，有些《飞行胜地》的感觉呢。

## 空战

在空中也会遇到野生的口袋妖怪，接近的话便可以开始战斗。而没有意外的话，玩家应该也可以在本作中与《X·Y》开始登场的空中训练师们进行高空较量了。





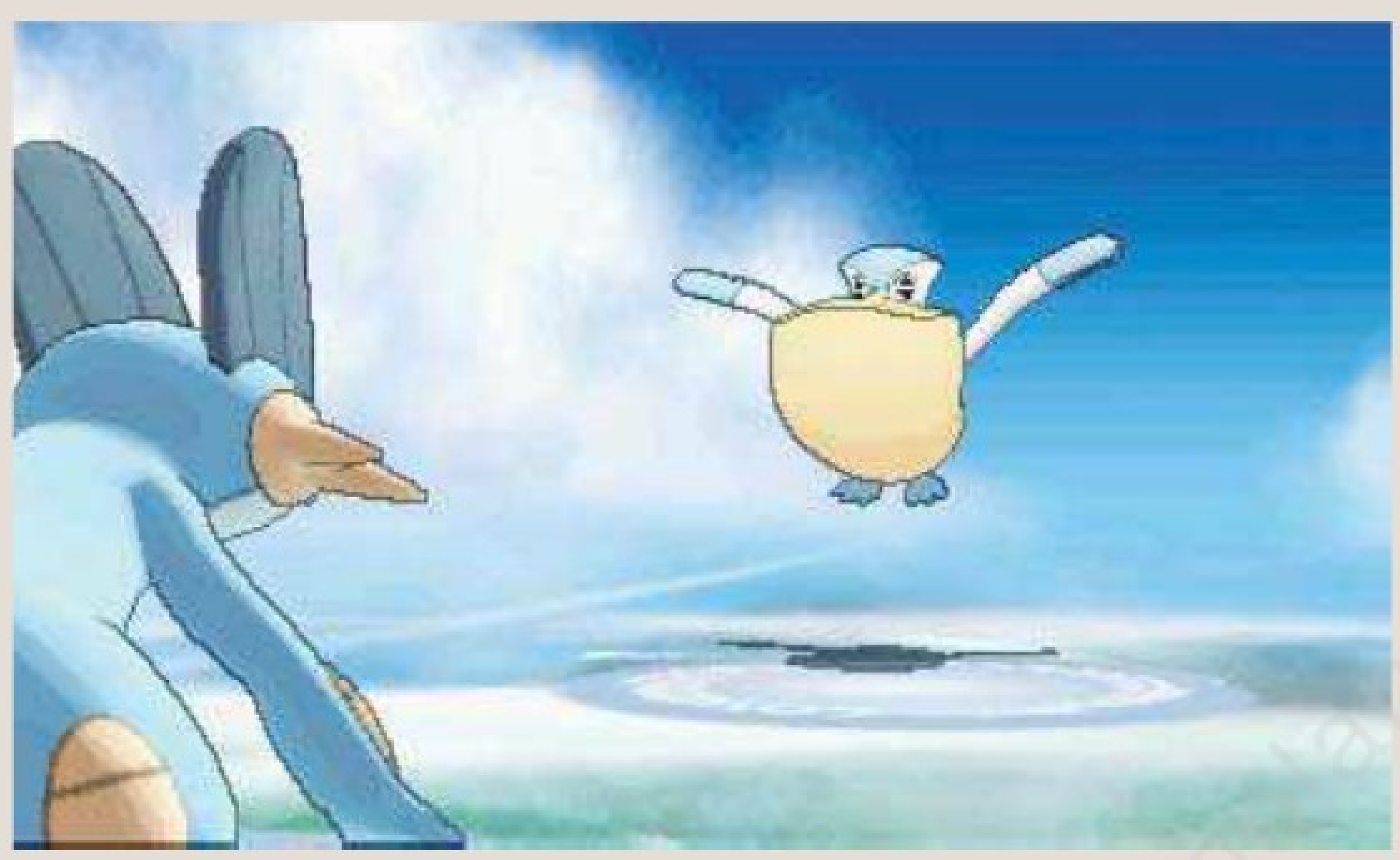
▲空中的野生口袋妖怪似乎是可见式遇敌，想要战斗的话就飞过去吧！






▲▼不同地点的上空，也会遇到不同的野生口袋妖怪。





## 着陆

当飞达目的地后，玩家可以选择着陆地点——不仅可以随时起飞，也可以随时着陆，是不折不扣的说走就走的空中之旅。










◀▲可以选择在城市、道路和海面等各种场所着陆。

## 虚幻之地

在高空飞行时，会到达一个名为虚幻之地（マボロシのばしょ）的地方，这里栖息着罕见的稀有口袋妖怪，更可以入手贵重道具。最关键的是，这里还会经常出现各种传说中的口袋妖怪！



## 空中的谜之黑雾



▶空中飞行时，发现一个被黑雾笼罩的奇怪场所。




▲▼飞近后会提示是否进入。



◀确认后便会突入进黑雾的内部。




## 未有记载岛屿

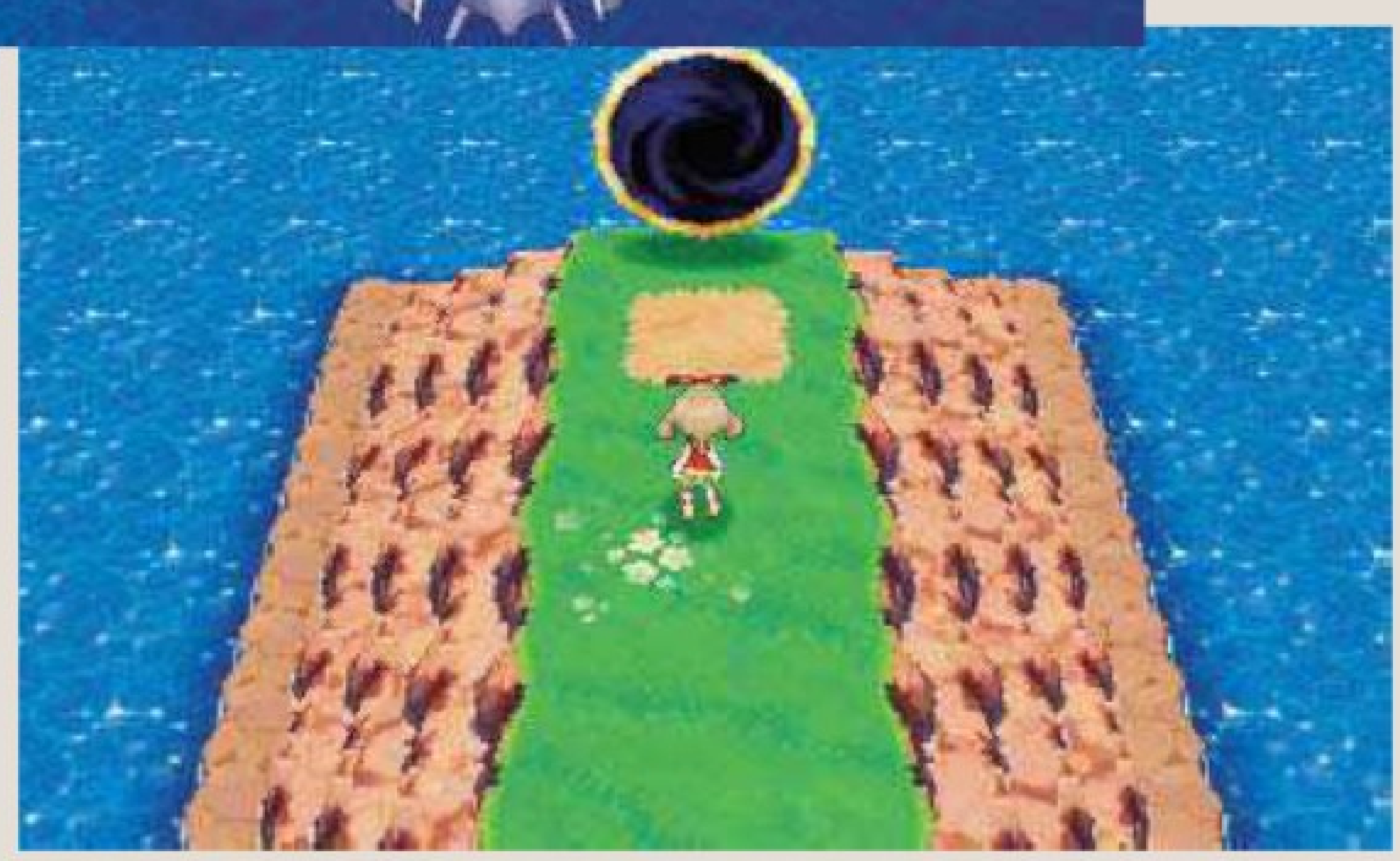





◀突入进黑雾后，会发现地图上没有记载的岛屿。




▲▶在岛上降落。



▲黑雾弥漫的神秘传送口，会邂逅到什么口袋妖怪呢?

## 传说中的口袋妖怪们

虚幻之地最大的惊喜莫过于有其他地方的主神登场，不仅可以挑战，更可以收服！目前已知的是凤凰、露琪亚、迪亚路卡、帕鲁基亚、莱希拉姆和泽克罗姆。



# 角色篇！

下面是目前已经公开的全部角色，我们给划分为主角、重要NPC、反派和天王/馆主来分别为大家进行介绍。

## 主角

### 男主角/女主角







▲男女主角的家。

男主角和女主角的形象都经过重新绘制，手臂上增加了镶嵌键石的手环。你更倾向于选用哪一个呢？

## 重要NPC

### 小田卷博士



主角的父亲千里学生时代的好友，作为博士，十分喜欢到野外观察研究口袋妖怪。




◀野外观察时偶尔也会闹出误会……

### 基利



秘密基地大师，会在秘密基地方面给玩家提供诸多帮助，搭档为沙漠飞龙。



## 大吾



打扮高贵的神秘青年，有收集珍奇石头的爱好。在剧情中引导着玩家逐步揭开MEGA的起源、传说中口袋妖怪等故事核心的谜团。大吾在《红宝石·蓝宝石》中是冠军，而《绿宝石》中则为了追求奇石而辞去了联盟的一切职务，冠军由米可利继任。而重制版中，大吾还会不会是冠军呢？






▲大吾和重钢蟹，本作中大吾的重钢蟹还会MEGA进化。

## 莉西亚



芳缘地区的华丽大赛冠军，身为天才但仍不懈努力，头饰上的宝石为MEGA进化关键的键石。在发现了主角与其口袋妖怪在华丽大赛方面的才能后，便指导主角了参加华丽大赛。搭档为云翅龙。




▲作为华丽大赛的冠军，莉西亚的人气非常高。

## 小充








▲初见时内向懦弱的少年，最终会成为主角强有力的对手。

和父母生活在橙华市的少年，性格懦弱内向，说话很有礼貌。在一开始为主角演示收服口袋妖怪时收服了拉露丝，至此成为伙伴，键石镶嵌在吊坠中。

# 馆主



▲橙华道馆。

千里



橙华市道馆馆主，擅长精灵为普通系，小田卷博士学生时代的好友，也是主角的父亲，很期待主角有一天能以训练师的身分来挑战自己。主力精灵为懒猴王。





**平衡徽章**

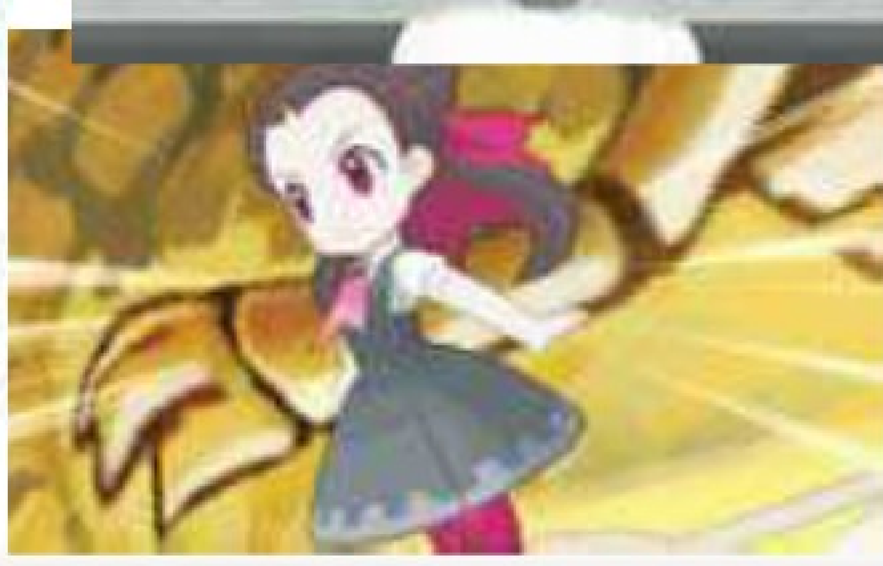
橙华道馆胜出后获得的徽章，可以指挥最高60级的精灵，并可在地图上使用秘传技能冲浪（なみのり）。

杜鹃



卡那兹市道馆馆主，擅长精灵自然也是岩石系。作为卡那兹学校的高材生，杜鹃思维缜密，说话也是条理分明。主力精灵为磁鼻。





▲卡那兹道馆。



▲武斗道馆。



藤树



武斗镇道馆馆主，擅长精灵为格斗系，喜欢冲浪，通过冲浪锻炼的同时也增加平衡感。主力精灵为幕下力士。



**岩石徽章**

卡那兹道馆胜出后获得的徽章，可以指挥最高20级的精灵，并且可以在地图上使用秘传技能居合斩（いあいぎり）。



**拳套徽章**

武斗道馆胜出后获得，可以指挥最高30级的精灵。

## 铁旋



紫堇市道馆馆主，擅长精灵为电系。出生在人口密集的小镇，性格外向，只要和人交谈就会快乐，认为笑声带来健康。主力精灵是三合一磁怪。



▲紫堇道馆。



### 电力徽章



紫堇道馆胜出后获得的徽章，可以指挥最高40级的精灵，并且可以在地图上使用秘传技能碎岩（いわくだき）。

## 亚莎



釜炎镇道馆馆主，擅长精灵为火系，实力不容小觑。非常认可釜炎温泉的美容效果。主力精灵为火炭龟。



▲釜炎道馆。




### 烈焰徽章



釜炎道馆胜出后获得的徽章，可以指挥最高50级的精灵，并且可以在地图上使用秘传技能怪力（かいりき）。

# 四天王

## 花月



恶系天王，玩世不恭的态度和奇异的着装风格是其特色。主力精灵为木天狗。





◀恶系房间。

www.dooland.com

鬼系天王，经常在送行火山与鬼系精灵沟通，认为训练师的修行固然重要，但能和精灵意识相通更该是引以为傲之处。主力精灵为夜幽魂。





◀鬼系房间。



芙蓉

## 反派

本作有两个反派组织登场，一个是以唤醒古拉顿为目的的岩浆团，一个是以唤醒海皇牙为目的的海洋团。

### 岩浆团

以人类的进化发展为目的，故而将扩张大地、增加人类的活动领域作为目标的组织。认为人类发展关系到全世界的幸福，如果为了人类和妖怪共存而使得发展缓慢是很愚蠢的事。



以人类的理想世界为追求的岩浆团首领，在意细节到有些神经质，以事实夹杂数字的表述方式来作为口头禅。有着冷静而透彻的思维，为了目的不惜任何牺牲。口袋妖怪是火山骆驼，键石镶嵌在眼镜上。



松藤



炎







平常表情温和，但心情兴奋时目光就会锐利起来。因为很照顾下属而受到大家爱戴，但也有其觊觎岩浆团长位置的传言。

## 炬



头脑明细的科学家，倾心于松藤。对包括自己在内的大多数事物都没兴趣，不过一旦有兴趣就会追到底。作为岩浆团的首领多次阻碍主角，但后来渐渐对主角产生了兴趣。




## 岩浆团员



统一着装的普通团员。

## 海洋团

以恢复口袋妖怪因人类欲望而失去的家园、扩充海洋为目的。认为海洋是一切生命的源泉，需要借助海洋的力量来再次构筑口袋妖怪们的理想乡。

## 梧桐



以建立口袋妖怪的理想之为目的的海洋团首领。性格豪爽，深得部下的信赖，为了追求理想可以不惜任何代价，是个危险的人物。口袋妖怪是巨牙鲨。键石镶嵌在船锚项链上。

## 泉



海洋团首领之一，可以说是海洋团的智囊，人前人后都很严格，个性上表里如一，颇有行动力，在团内不论男女，都有很多人是她的FANS。






## 潮



具有摔跤手般的壮大体格和坚强的精神力。因为曾经被梧桐救过，所以对梧桐有救命恩人般的仰慕。并把梧桐的理想视作自己的理想，为了助其实现就算自己送命也不在乎。




## 海洋团员



统一着装的普通团员。

# 口袋妖怪

篇幅限制，这里我们就只放本次新公布的原始形态及MEGA口袋妖怪，详细的大家在游戏中慢慢体验吧。

分类：密林口袋妖怪
属性：草+龙
身高：1.9m
体重：55.2kg
特性：避雷针

## MEGA森林蜥蜴



森林蜥蜴MEGA进化后的形态，用得意的速度迅速接近对手展开攻击，其尾巴不仅能拿来攻击，甚至可以断掉如同导弹发射出去。MEGA进化后增加了龙属性，多了被克制属性也多了一些抗性。而特性避雷针不仅令它彻底免疫了电属性的攻击，多元对战中还可以把电系攻击都吸引到自己身上，从而让队友避免被电系攻击伤害到。



◀草系大招绿叶风暴，战斗动画中会有断尾效果。

# MEGA巨沼怪



类型：沼鱼口袋妖怪
属性：水+地
身高：1.9m
体重：102.0kg
特性：轻快

巨沼怪的MEGA进化形态，上半身的肌肉发达到夸张，身姿也因此更加矫健，水中的行动力得以强化，而无论陆上水中，都会发挥其强大的力量。特性轻快为雨天速度翻倍，如此一来，这个攻守兼备的家伙也可以打雨天速攻战、凭借雨天的速度优势和夸张的力量来掌控战局了。



▲用肌肉发达的粗壮胳膊打出破坏力满点的强力一拳。

# MEGA火鸡斗士



类型：烈火口袋妖怪
属性：火+斗
身高：1.9m
体重：52.0kg
特性：加速

▲飞行系大招勇鸟，被MEGA火鸡斗士使用出来，威力相当夸张。

火鸡斗士MEGA进化后的形态。腿法强劲到引以为傲，踢腿时与空气摩擦产生了火焰燃烧的效果。随着体内温度的上升，力量、速度也都进一步提高，物攻、特攻都有提升。加速特性使其每回合结束后都升1级速度，真正是力量与速度兼备的强者。

# MEGA鬼精灵



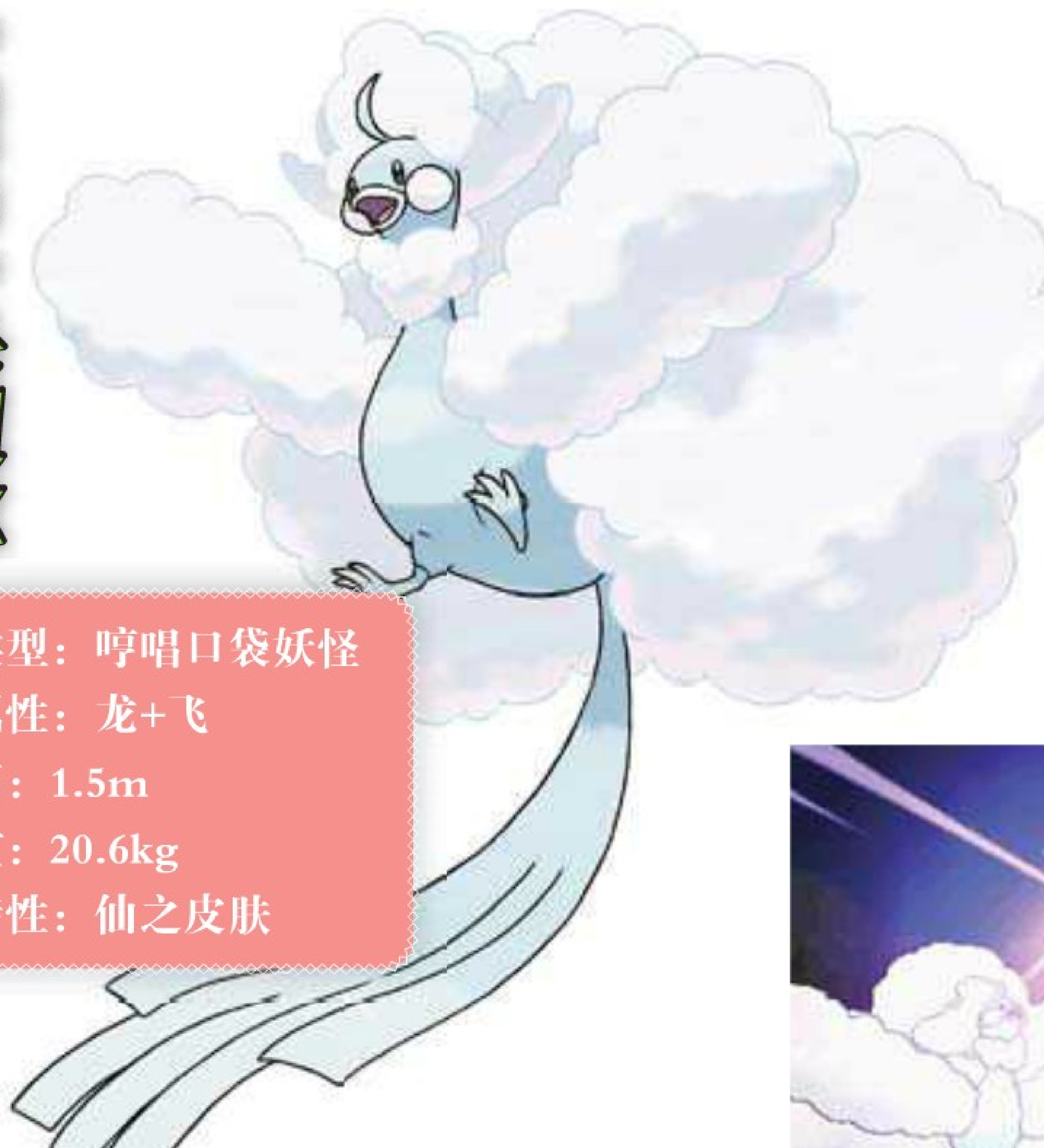
类型：黑暗口袋妖怪
属性：鬼+恶
身高：0.5m
体重：161.0kg
特性：魔法反射




▲躲在大宝石后面使用鬼系先制技能影袭。

芳缘大陆的口袋妖怪鬼精灵的MEGA进化形态，将胸前的宝石巨大化后从身体分离出去，战斗时，无论出招还是挨打都躲在宝石后面，并在战斗间隙窥视对手。

# MEGA云翅龙



类型：哼唱口袋妖怪
属性：龙+飞
高：1.5m
重：20.6kg
特性：仙之皮肤

珍珠般闪耀的特别羽毛包裹了全身，这些羽毛使其对自身的保护能力得以强化，并且鸣叫声更悦耳，性格也更和蔼可亲。两攻大幅上升，物防也有提升。特性变为了“龙+仙”，特性则是将普通属性技能变成仙属性的仙之皮肤。



►MEGA云翅龙使用龙系特攻技能龙之波动

## MEGA露帕兔



隐藏着的野性斗争本能觉醒，将力量注入耳朵后的强力一击能把厚铁板打弯。因为性格忽然变得好战，使得训练师也经常一时难以适应。能力上物攻大幅上升，其他能力亦有提升。属性上增加了格斗，特性则为能用普通、格斗系技能打到鬼系的气魄。

类型：兔子口袋妖怪
属性：普通
高：1.3m
重：28.3kg
特性：气魄



▲使用格斗系技能飞膝踢，因为是气魄特性，所以打鬼精灵时会效果把群。

## MEGA呆河马





▲呆VS懒，MEGA呆河马使用技能健忘提升了2级特防。



被长舌贝咬尾巴产生的能量聚集导致再度进化，由于有外壳承受攻击，使得它犹如外套着装甲而不会被任何人伤害。身子在壳里整个拉直，用伸出的尾巴像弹簧般跳跃。能力上各方面都有大幅提升，尤其是特攻提升显著，且更高的耐久也使得其更适合打持久战。特性则配合耐久的提升而换成了不会受到会心一击的贝壳盔甲。

类型：宿借口袋妖怪
属性：水+超
高：2.0m
重：120.0kg
特性：贝壳盔甲



## MEGA塔本奈

身体能够放出消除敌意的波动，其波动不仅有非常高的治愈作用，还能让人心平静下来。接触了它的第二根触角的话，任谁都会陷入深深的睡眠。能力上增加了仙属性，特性则是每回合有1/3几率解除队友异常状态的治愈之心。




▲使用回复目标最大体力一半的治愈波动。

类型：听力口袋妖怪
属性：普通+仙
高：1.5m
重：32.0kg
特性：治愈之心

---

## MEGA艾雷特



▲MEGA艾雷特使用肉搏重创对手。



双腕出现了板状护具，同时后背变为了头盔与斗篷，使之看起来如骑士一般。双臂可以根据情况同时使用精神力量形成刀刃，以二刀流的姿态战斗。MEGA进化后特性变为精神力，攻击、速度也都进一步提升。

类型：刀刃口袋妖怪
属性：超能+斗
高：1.6m
重：56.4kg
特性：精神力





▲使用技能喷火。

## MEGA火山骆驼

类型：喷火口袋妖怪
属性：火+地
高：12.5m
重：320.5kg
特性：全力攻击

驼峰变成一个巨大的活火山，体内的岩浆持久沸腾。极度讨厌水和湿气，性格亦变得冲动急躁，若对方威吓更会试图反复喷发。MEGA进化后，特性变成了将追加效果转变为伤害的全力攻击。虽然能力普遍被提高，但速度进一步下降，尝试后手作战吧！

## MEGA巨牙鲨





▲用夸张的大颚使用技能咬碎，除了本系加成，还有特性加成。

类型：凶暴口袋妖怪
属性：水+恶
高：2.5m
重：130.3kg
特性：强壮之颚

口中的利牙变得更加锋利，头部也长出了可以多次重生的尖刺。黄色的花纹是它战斗中留下的伤痕，在爆发性的推进力下，其瞬间时速可以超过200公里。MEGA进化后全部能力都有提升，特性强壮之颚能提高牙咬技能的威力。

# MEGA比雕



MEGA进化后的比雕，全身的肌肉得到了大幅强化，羽毛的颜色也有变化。用强劲有力的翅膀扇起的暴风有着折断大树的威力。大大延长了的头冠非常敏感，能起到天线的作用，也使得其飞行时的稳定安全性得以提升。MEGA进化后比雕的速度和特攻能力都大幅增长，而无防御特性则可以让其技能必定命中。

类型：鸟口袋妖怪
属性：普通+飞
高：2.2m
重：50.5kg
特性：无防御



◀技能必中的无防御特性，配合必定令对手眩晕的高威力低命中技能暴风，会是MEGA进化后的主攻手段之一。

# MEGA大针蜂



▶使用技能凶针，击倒对手后物攻提升2级。

MEGA进化后，尾部和两臂的毒针都有很明显的成长，连双脚也毒针化了，四肢的毒性为快速发作，可以迅速封锁对手的行动；而尾部的毒针则会缓慢发作，能令对手在痛苦中毒发身死。而6张翅膀也令其可以以高速度来突袭对方。MEGA进化后大针蜂的速度和物攻都得以爆增，适应力特性则会使MEGA大针蜂在使用本系技能时，加成由1.5倍增涨到了2倍。



类型：毒蜂口袋妖怪
属性：虫+毒
高：1.4m
重：40.5kg
特性：适应力



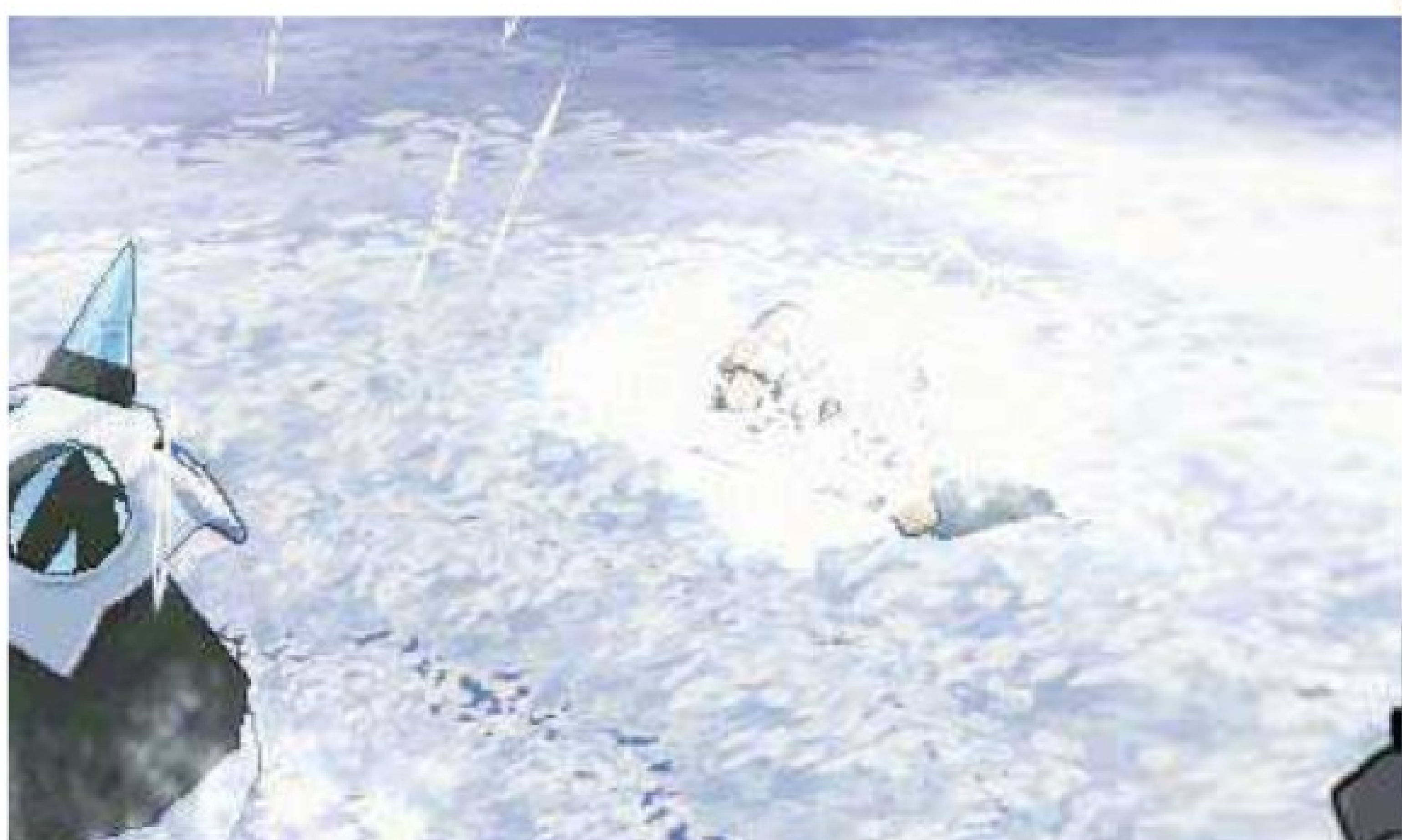
类型：铁蛇口袋妖怪
属性：钢+地
高：10.5m
重：740.0kg
特性：沙之力量



▲使用本系技能钢之尾来重创对手。

## MEGA大钢蛇

原本就几乎超越属性相克的钢盾大钢蛇再度MEGA进化！体内的细胞因为MEGA进化而结晶化得比任何矿物都硬，并能承受任何高温，虽然动作缓慢，但强度增加到自身几乎不会受到任何伤害，所以不会畏怯敌方的攻击。MEGA进化后首先就是物防进一步大幅提升，使得其即便被对方先手攻击，也可以凭借高耐久进行反击。而特性杀之力量则可以保证其在沙尘暴天气下使用岩、地、钢技能时的威力提升1.3倍。



▲使用一击必杀技能绝对零度，秒杀对手。

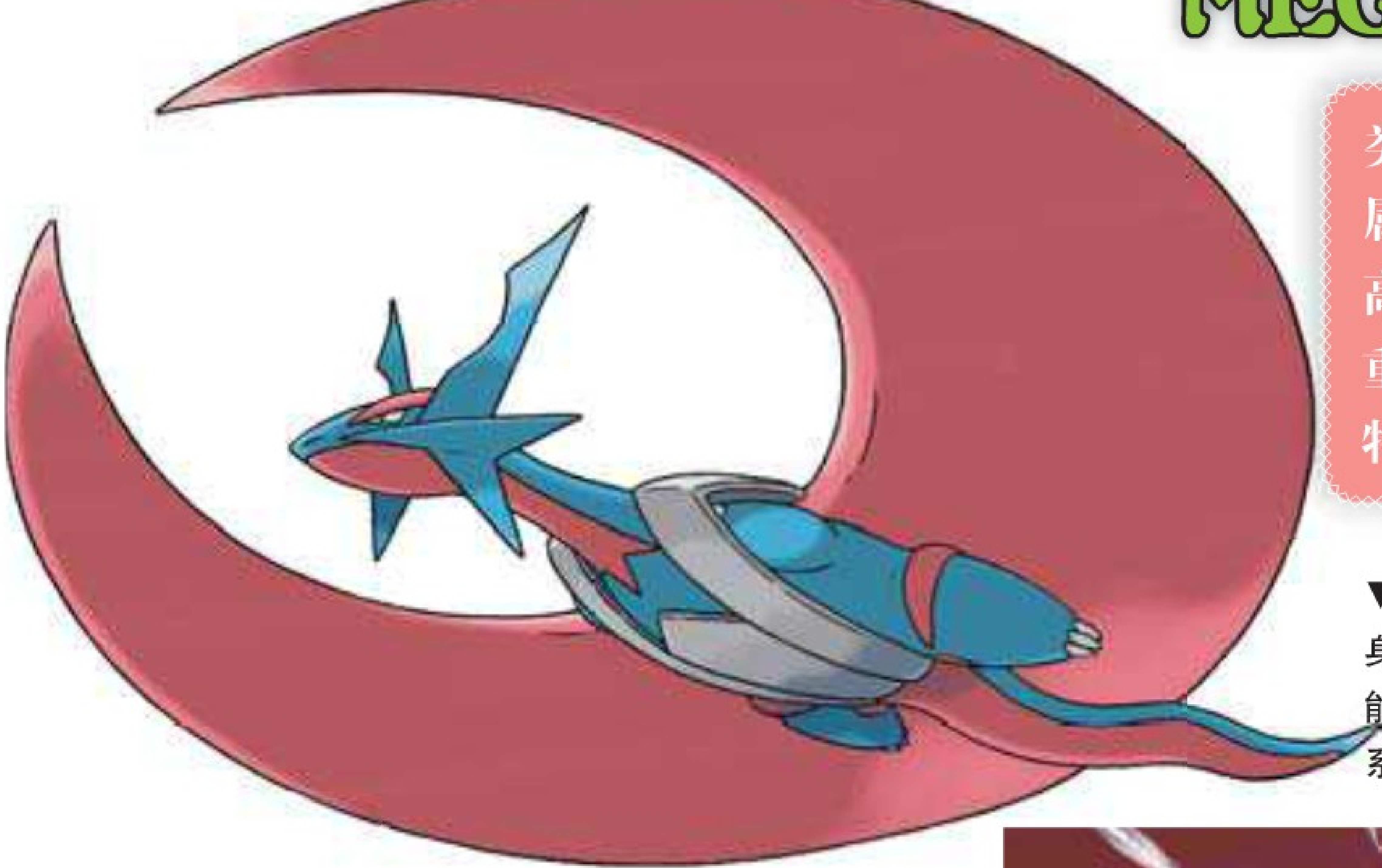
类型：颜面口袋妖怪
属性：冰
高：2.1m
重：350.2kg
特性：冰冻皮肤



## MEGA巨头冰怪

巨头冰怪也MEGA进化了，因为MEGA进化时能量从口中大量溢出导致下巴脱落，虽然不能合闭嘴巴，但释放冷气的能力却大幅提升，其始终张开的巨大的口放出的寒气能把敌人瞬间冻结。MEGA进化后两攻均有大幅提升，速度也有上升。特性则是将普通技能变为冰系技能的冰冻皮肤。

## MEGA血翼飞龙



类型：龙口袋妖怪
属性：龙+飞
高：1.8m
重：112.6kg
特性：天空皮肤

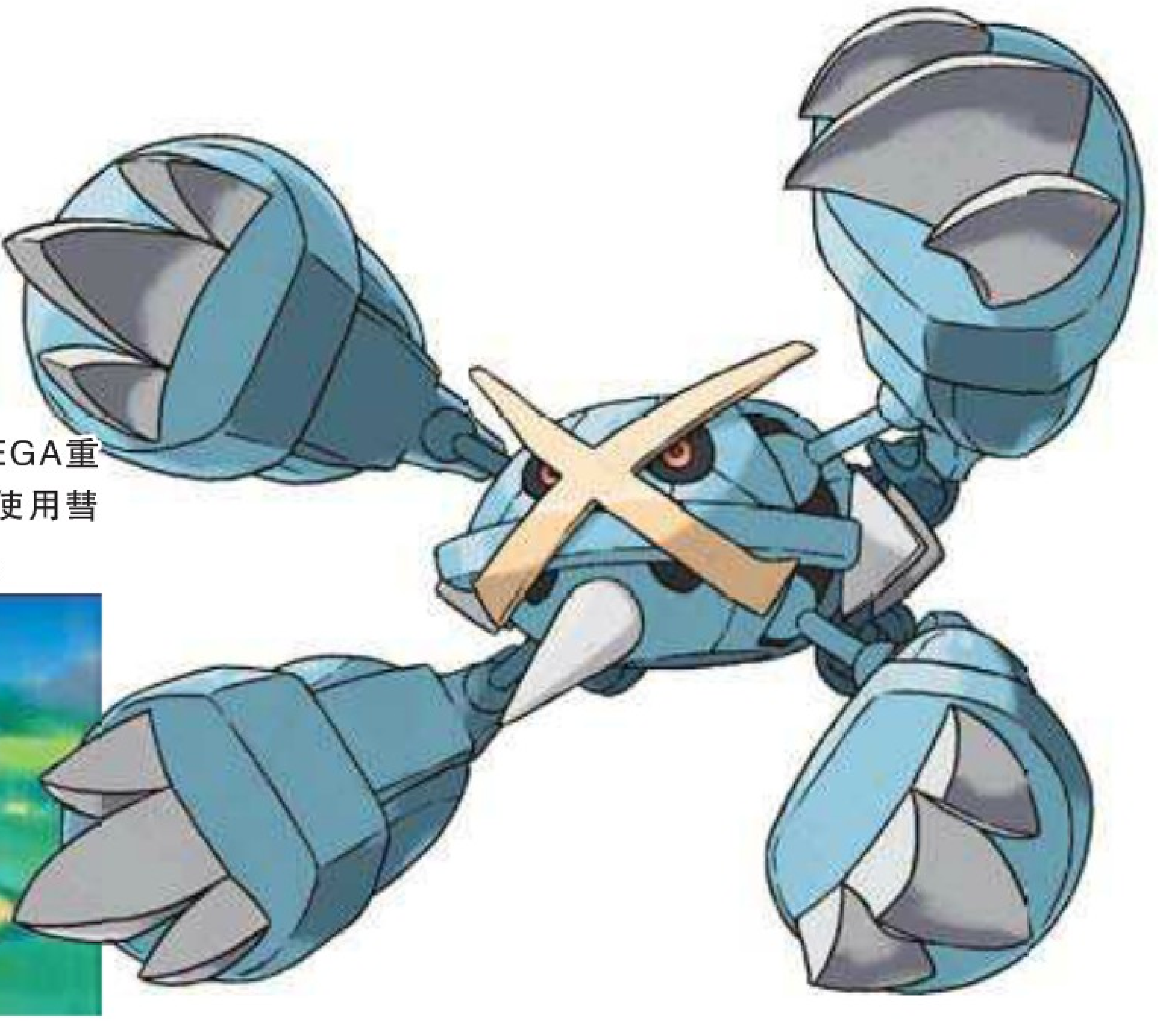
▼使用高威力的普通系技能舍身一击，因为特性作用而使技能的属性变为飞行，享受了本系技能的威力加成。



将MEGA进化的能量集中在两翼，原本两侧的翅膀合二为一成为了一个巨大的新月形飞翼 。在高速飞行时新月形的飞翼便成为一个巨大的刀片，切开所有的障碍。能力上物防大幅提升，其他能力也有提高。特性则是让普通属性技能变为飞行属性并提升30%威力的天空皮肤。

## MEGA重钢蟹

类型：铁足口袋妖怪
属性：钢+超能
高：2.5m
重：942.9kg
特性：硬爪



▼MEGA重钢蟹使用彗星拳。



原本四个铁哑蟹由精神力量结合而成、拥有四个大脑收集处理信息的重钢蟹再度MEGA进化，使得其原本600的种族值再度飙升。目前已知的是特性变为将近身攻击威力提升至1.3倍的硬爪（かたいツメ），速度大幅提升，其他能力也都有上升，让这个原本就攻守兼备的准神级精灵更加强大。

## MEGA拉迪奥斯

水都兄长拉迪奥斯的MEGA进化形态，体型比原来更高大，并拥有了更加优秀的高速飞行能力。速度和特攻都得以大幅提升，物攻也有相当高的增长，战斗中可以凭借优秀的速度打出丰富多彩的攻击。



类型：梦幻口袋妖怪
属性：龙+超能
高：2.3m
重：70.0kg
特性：浮游



▲使用超能系技能光栅净化进行攻击。

## MEGA拉迪亚斯

水都妹妹拉迪亚斯MEGA进化后，体型相对较小，但飞行时却也有更灵敏的旋回转弯能力。在速度、物防和特防上都有提升，其他能力也都有增强，双打时还可以用高耐久来对同伴使用技能援护。



类型：梦幻口袋妖怪
属性：龙+超能
高：1.8m
重：52.0kg
特性：浮游



◀使用超能系技能迷雾球。



►兄妹MEGA大对决，除了体型和能力分配差异，MEGA进化后兄妹的瞳色亦有不同，MEGA拉迪亚奥为红色，MEGA拉迪亚斯为黄色。

# MEGA迪安茜



类型：宝石口袋妖怪
属性：岩+仙
身高：1.1m
体重：27.8kg
特性：魔法反射

对自己粉红色身体拥有最美自信的幻之口袋妖怪迪安茜的MEGA进化形态，也是第一个确认了MEGA进化的幻兽。体表的杂质脱落后放出的光芒灿烂耀眼，强烈到肉眼无法直视。头部的钻石超过了2000克拉，以其高贵美丽的相貌，获得了“皇家粉红公主”的称号。



▲MEGA迪安茜使仙系技能魔力闪光。

# MEGA雷库萨



雷库萨的MEGA进化形态，下巴伸出两个獠牙般的突出，，金黄色的纹路和身体分离开来后有了δ字样的纹路。能通过对气体粒子的浓度和湿度控制来控制天气。特性变量气流能将天气变成乱气流（らんきりゅう），该天气下，除了极少数情况外，其他状态和技能都无法改变该天气（如求雨、晴天、冰雹、沙尘暴技能无效，特性降雨、干旱、起沙、降雪这些天气特性也会发动失效。）



◀▼蜿蜒飞上高空、再急速下降的飞行系攻击技能升龙。

类型：天空口袋妖怪
属性：龙+飞
高：10.8m
重：392.0kg
特性：变量气流




▶特性变量气流发动，对手以特性来改变天气，被乱天气成功阻止。



## 原始古拉顿



类型：大陆口袋妖怪
属性：地+火
高：5.0m
重：999.7kg
特性：终结的大地




◀特性使得对方的水系技能无效。



▶使用强力地系技能——大地之剑。

觉醒真正力量之时进入了原始回归状态的古拉顿，体重更加夸张。岩浆状的肉体不断流动，红色的皮肤如红宝石般闪耀。溢出于体表的岩浆使得元是古拉顿即使在黑暗中也散发光芒。而产生的超高温散热也使得身体周围一直是光线强烈。该状态下，不仅物攻、特攻提升，还追加了新的火属性，相应技能也会更加强力。特性终结的大地会将场地天气变为“强阳光”，该天气和晴天一样，会增强火系技能威力并使一些技能如太阳光线直接发射。不过求雨、放晴、沙尘暴、冰雹的技能效果无效，特性起沙、干旱、降雨、降雪的发动效果也会失效。而且无法发动水系攻击技能。另外，其他特性发动的天气效果都在5回合后恢复，而该天气只要原始古拉顿驻场，天气效果就会一直持续，交换下场天气才会恢复。

## 原始海皇牙




▶强雨天气使得对方的冰雹技能失效。



类型：海底口袋妖怪
属性：水
高：9.8m
重：430.0kg
特性：起源的大海

▼使用强力水系技能——起源波动。



海皇牙觉醒真正的力量时进入的原始回归状态，该状态下的特攻、物攻的攻势更加强劲。充满全身的海水化能量从身体涌出，使得周围一直是大雨倾盆。其肉体已接近海水状态，蓝色的表皮则如蓝宝石的质感闪耀，透过半透明身体看到其体内发出的黄色光芒。使其原始海皇牙有着更神秘壮丽的身姿。特性“起源的大海”，天气变为“强雨”天，强雨天气下除了部分口袋妖怪外，其他天气技能和特性均无效——强雨天本身和降雨一样，会增强水系技能并使得闪电的命中率变为必中，霸道程度则和强阳光大同小异——求雨、放晴、沙尘暴、冰雹的技能效果无效，特性起沙、干旱、降雨、降雪的发动效果失效。而且火系攻击技能无效。另外，其他特性发动的天气效果都在5回合后恢复，而该天气只要原始海皇牙驻场，天气效果就会一直持续；而换下场的话则天气恢复。

# 华丽大赛

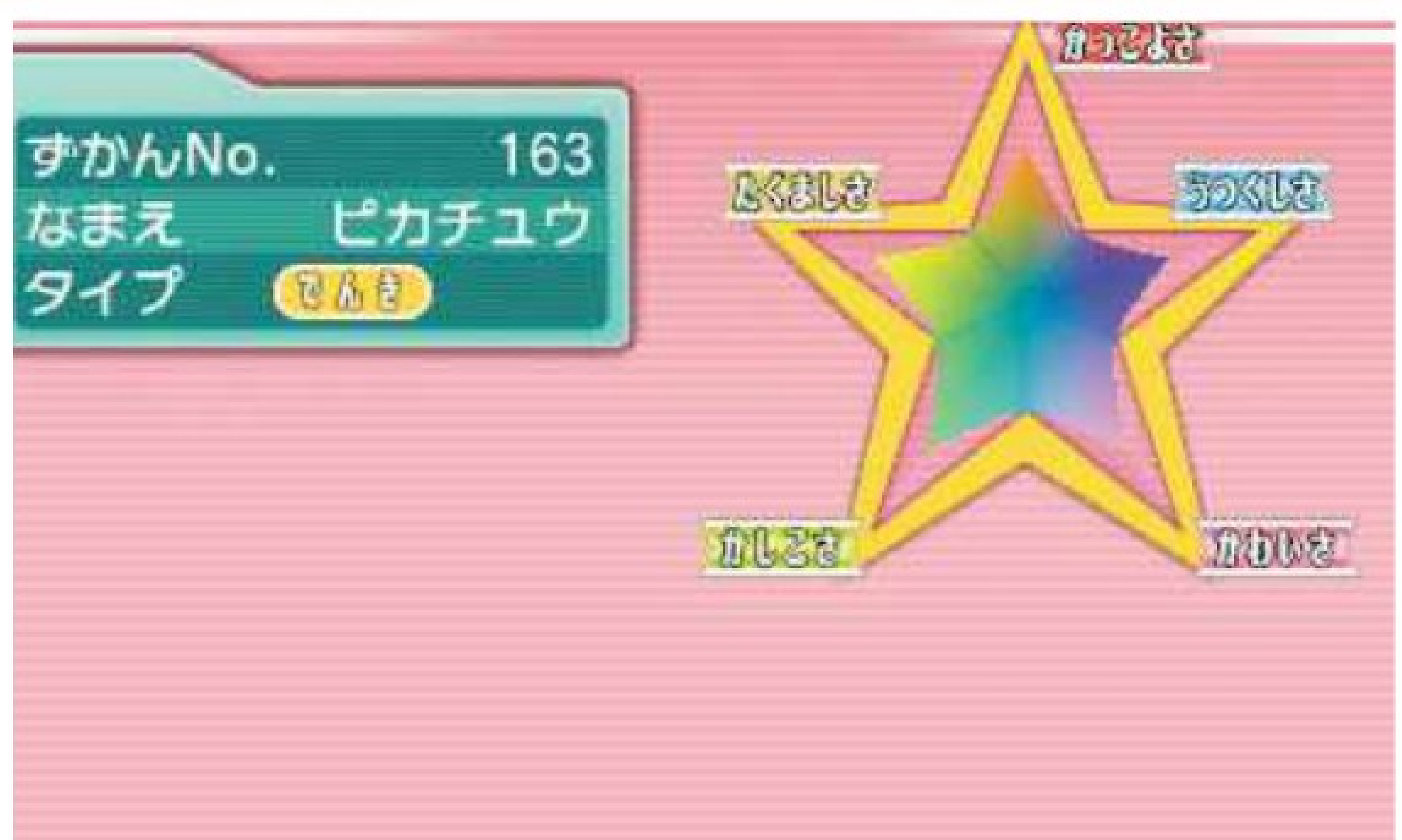
华丽大赛作为系列的经典系统，正是起源于《红宝石·蓝宝石》。下面来看看这个经典系统复出后有哪些惊喜吧！



## 5个项目

本作中，华丽大赛依旧为帅气（かっこよさ）、美丽（うつくしさ）、可爱（かわいさ）、聪明（かしこさ）、健壮（たくましさという）5项，可以在比赛前选择。

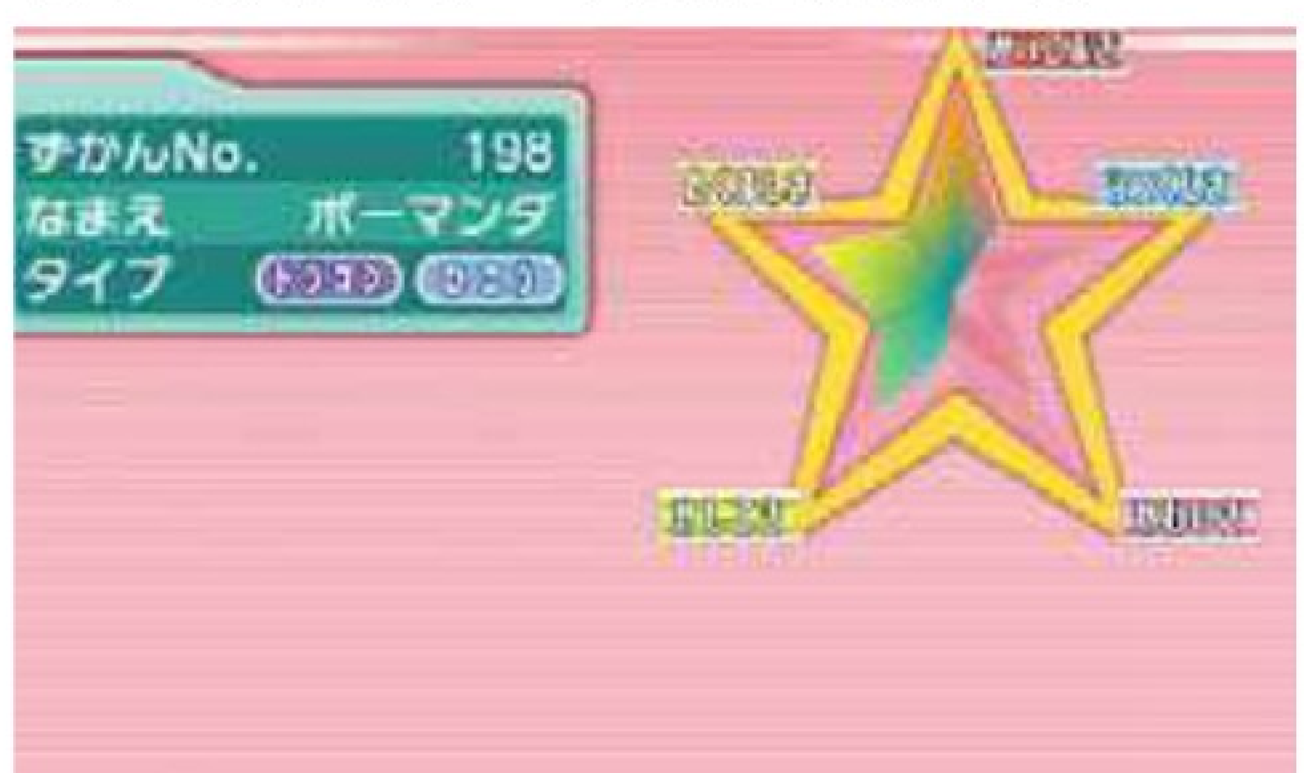
游戏中，每个口袋妖怪都有与这5个比赛项目相对应的数值，即华丽值，以五星表示，非常直观。该数值可以通过给口袋妖怪喂食方糖来增加。




▲皮卡丘的华丽值，五围整体上比较平均。




◀美丽龙的美丽值是最高的。




▶血翼飞龙，最高一项为帅气。

## 4个级别

华丽大赛有四个级别，从低到高，依次为普通级（ノ-マルランク）、超级（ス-パ-ランク）、高级（ハイパ-ランク）以及大师级（マスタ-ランク），首次参加比赛会从普通级别赛事开始，当获得优胜成绩后，就可以进入超级，以此类推，接下来进入高级、大师级，最终获得大师级比赛的冠军！




## 莉西亚的指引

在前面介绍角色时，我们便提到莉西亚在发现了主角与其口袋妖怪在华丽大赛方面才能后，引领主角参加华丽大赛。而可谓是华丽大赛部分的重要人物。

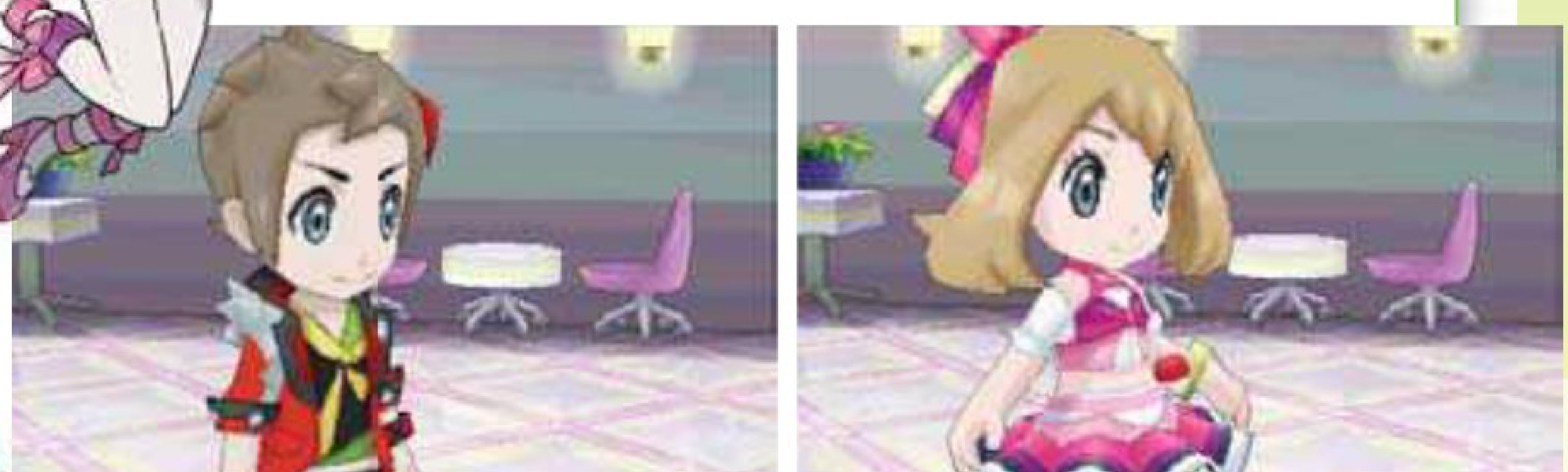
而这个不断在华丽大赛之路上指导玩家的女性，正是芳缘地区的华丽大赛冠军，身为天才又不懈努力是其魅力所在，头饰上的宝石是MEGA进化关键的键石。


▲莉西亚的搭档为云翅龙。全名叫米拉可·莉西亚。

## 华丽大赛正装

既然是华丽大赛，那么在新要素中，本作就为男女主角增加了大赛的正式服装。很漂亮哦。


◀主角参加华丽大赛时，会换上漂亮华丽的舞台装。

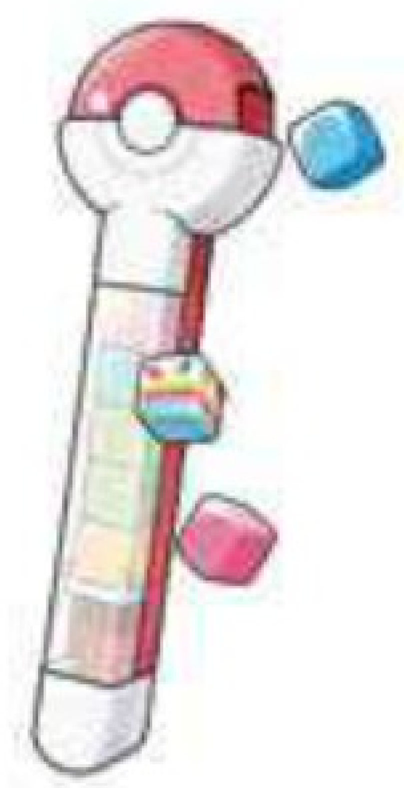

▲游戏中换上正式服装后的男女主角。

# 制作方糖

游戏中，我们可以通过给口袋妖怪喂食方糖来增加其在华丽五围中的对应数值，而方糖则是在从莉西亚那得到方糖套件后，用树果合成后获得。



▲方糖合成机。



▲方糖喂食器。




◀选择树果。




▲方糖制作中……




▶给口袋妖怪喂食。

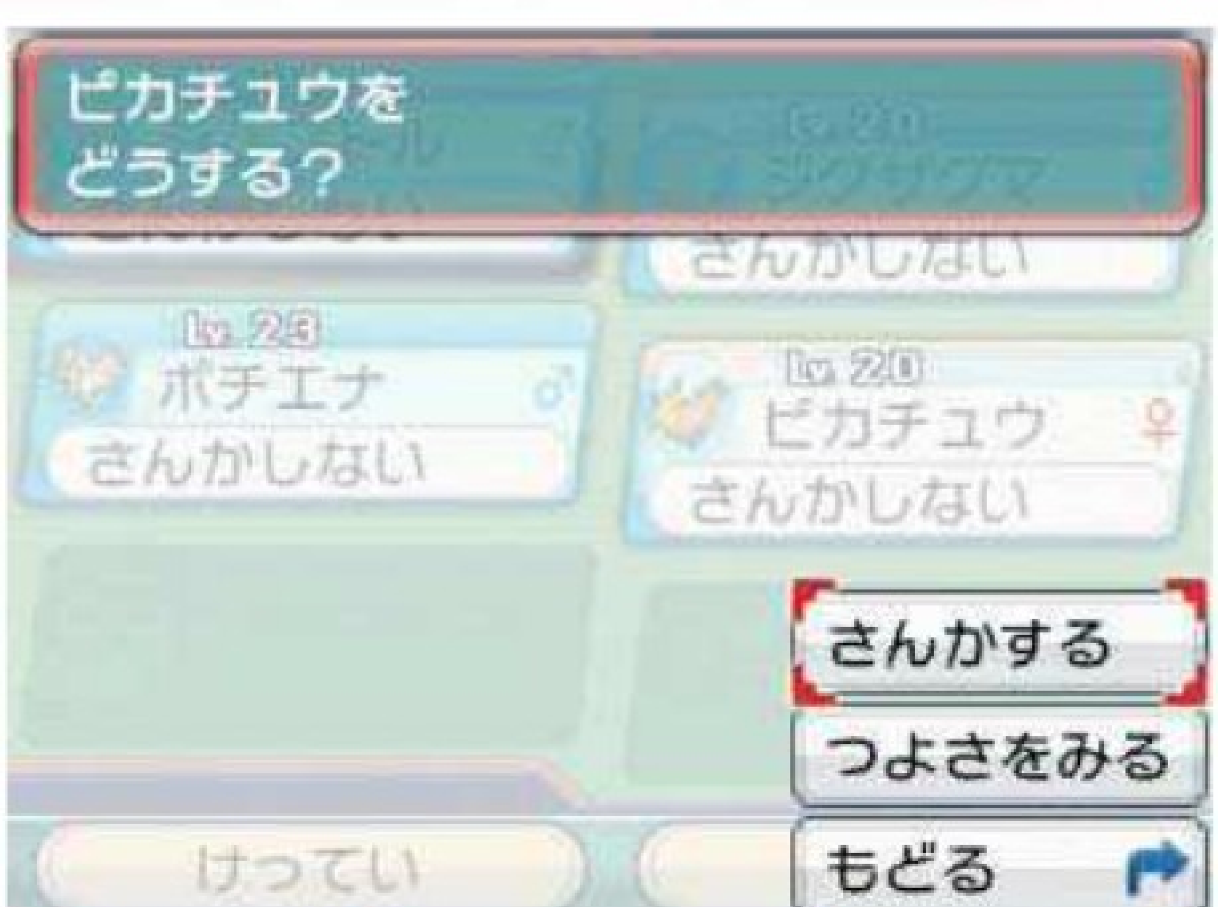


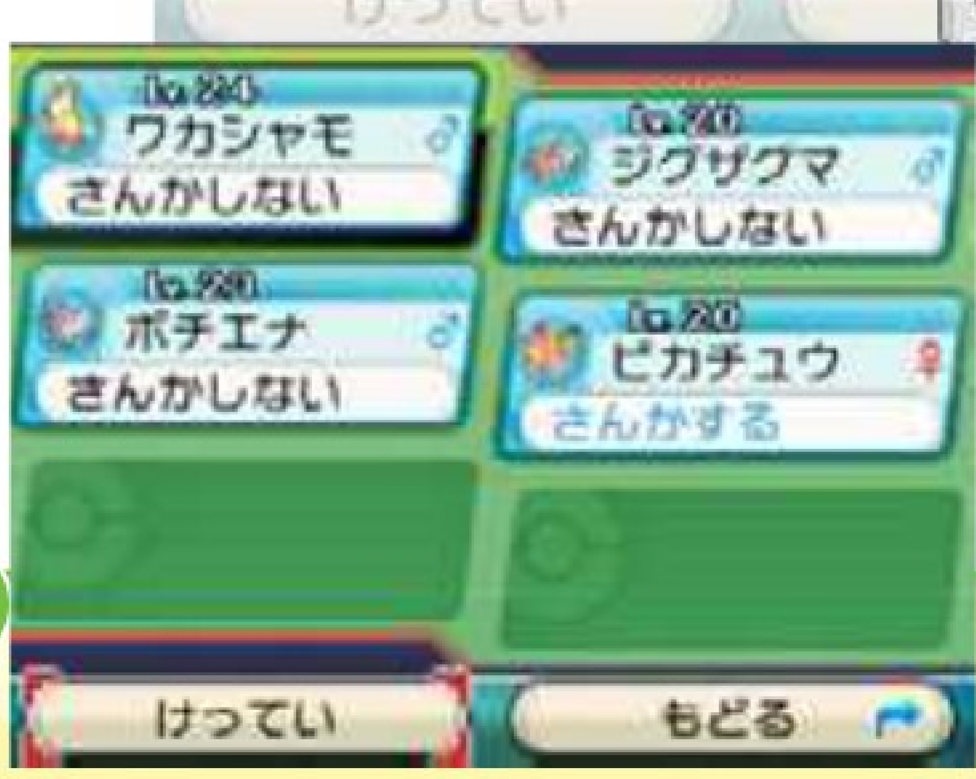

▶可爱值上涨了！

# 大赛流程

下面是比赛过程的简介，大家可以先了解一下。

## 1.选择参赛的口袋妖怪




◀▲精灵出场选择，选皮卡丘。

## 2.选择赛事项

根据口袋妖怪的特点来选，比如图中为皮卡丘选择了“可爱”。




▲选择比赛项目。




◀华丽大赛！开始！

## 3.揭幕

这一环节主要是观众给参赛选手们的视觉印象进行打分，之前喂有方糖的话，可以在此环节增加对应项目的打分数。





▲COS皮卡丘华丽丽登场！

## 4.技能审查

这部分主要比拼的是技能，5个项目对应有不同的加分技能。



▲使用技能的对象是个现替身玩偶。

## 5.发表结果

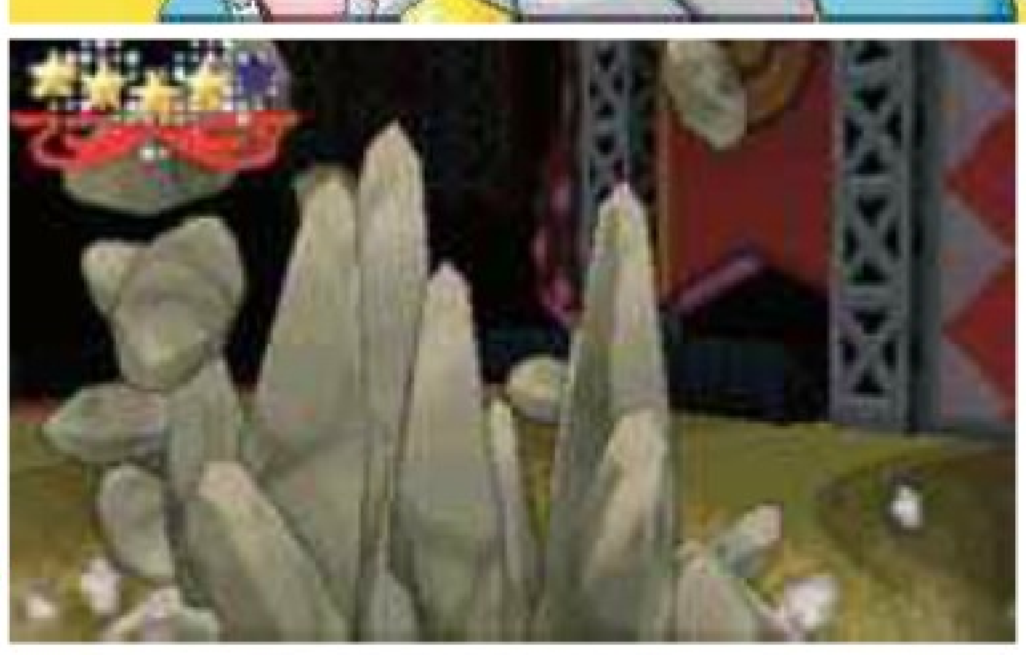
审查全部完毕，等待结果吧。

# 技能审核得分要点

技能审核是华丽大赛得分的关键，因此这里专门说说该如何在这个步骤上得高分：

## 1.技能Combo

以血翼飞龙为例：

▲第一回合使用变化类技能蓄气，观众的期待度被提升。

◀使用岩石飞刃实现技能连携。

## 2.降低对方点数

华丽大赛的过程是比赛，除了努力提高自己的分数外，瞅准时机坑其他对手们也是很重要的。

▶使用技能封印。




◀令对手无法出招，从而使观众的兴奋值下降。

## 3.展示对应技能

现场的观众们有兴奋值，当某个参赛口袋妖怪使用对应其参赛项目的技能时，现场的兴奋值会增加，反之则会甚至下降。



▲使用合适的技能，观众兴奋度会上升；但若使用不当，则会导致导致观众兴奋度下降。

## 4.在自己回合兴奋值最大化！




▲观众兴奋值最大化，全场沸腾！

如果在自己回合时兴奋值达到最大化时，意味着全场的气氛达到了最高潮，观众欢呼不断，而自己的口袋妖怪也将展示特别的动画，更会为我方大大加分！虽然听起来很诱人，但一定要注意战略，有的时候提前算出会在别的对手回合最大化时，我方甚至要使用降低兴奋度的技能，总之，尽可能地让兴奋值在自己回合达到最大！



▲自己的口袋妖怪也会展示特别的动画！

## 5.现场MEGA进化！

在自己回合现场兴奋值达到最高时，如果自己的口袋妖怪为可MEGA进化的口袋妖怪，那么它就会在现场MEGA进化，而得分也会进一步增加。



▲现场MEGA进化，并且有特别的动画哦。

## 多人游戏

在重制版中，华丽大赛支持了多人游戏模式，大家可以通过通信功能和好友、家人联机，一起角逐华丽大赛！

## 为口袋妖怪拍照

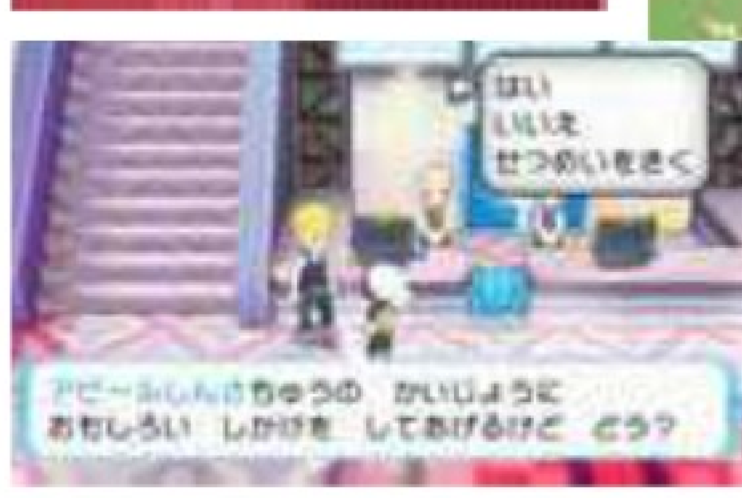
华丽大赛时，在下屏显示相机图标时，点击的话就会给自己的口袋妖怪拍照。而在结束出场前和工作人员对话，还可以自己选择图片做背景，从而合成出自己和口袋妖怪的有趣合影。



◀按相机图标可以拍照。

▼可以通过背景图合成出各种合影。





◀和工作人员对话。

# FANS应援团

在会场的出入口，会有主角的粉丝出现等待主角，除了激励主角，还会给予主角道具。而随着主角所参加的华丽大赛等级的提升，FANS也会增多。



▲和FANS对话，他们会送给主角道具作为激励。


▲随着华丽大赛升级，FANS会越来越多。

# 偶像级的换装皮卡丘

前面我们说华丽的赛中提到了换装卡丘，那么这部分就来详细介绍下。换装皮卡丘是个有着心形尾巴的雌性皮卡丘，非常喜欢打扮，一直活跃在各种比赛中，在口袋妖怪华丽大赛中是大受欢迎的偶像级口袋妖怪。而当主角第一次参加华丽大赛，便可以拿到这只特殊的皮卡丘。


▲普通雄性皮卡丘。


▲普通雌性皮卡丘。


▲换装皮卡丘，尾巴很特殊哦。

## 在大赛休息室换装

游戏中，为这只皮卡丘换装的地点在比赛会场的休息室，玩家和饲育家对话，可以随时给它换衣服，总共能实现5种不同造型的换装。



▲▼在休息室和休息室的饲育家对话，就可以选择给皮卡丘换衣服。





www.dooland.com

# 换装皮卡丘大活跃

这只皮卡丘借由5种换装展现出来的5种风格，其实正对华丽大赛系统的5个项目。除此之外，换装皮卡丘在不同着装下还有各自不同的技能，而这些技能不仅能在华丽大赛上派上用场，也可以在平常的战斗中使用。

## 摇滚皮卡丘

金属质感的红外套，及毛皮的衣领。摇对应的项目帅气（かっこよさ），特别技能是钢系的彗星拳。






▶一定概率提升物攻的彗星拳。

## 贵妇人皮卡丘

用欧洲古典风格的帽子、丝带和钟形裙装扮的皮卡丘。对应的大赛项目为美丽（うつくしさ），特别技能为冰凌坠落。





▶向空中吹出寒气，结出尖锐的冰凌落下。

## 少女偶像皮卡丘

用少女偶像服饰和睫毛装扮的皮卡丘。对应的大赛项目为可爱（かわいさ），特别技能为吸收之吻。





◀回复对方所受伤害3/4体力的吸收之吻。

## 博士皮卡丘

厚眼镜、白大褂、鸡心领毛衣装扮以及扎俩麻花辫的书呆子女博士形象，虽然不如前面的有性格，但很喜感。对应的大赛项目为聪明（かしこさ），特别技能为电能领域。



▼在场地释放电能的变化技能。



## 假面皮卡丘

假面斗士造型的皮卡丘，看起来还蛮凶悍的。对应的大赛项目为健壮（たくましさという），特别技能为飞天压杀。





◀高高跳起使出带有飞行属性效果的格斗技能。

# 超级秘密基地

在芳缘大陆的某些空隙中，可以通过技能“秘密力量”挖掘出自己的小天地——这便是《宝石》的秘密基地系统。作为原作的特色系统之一，秘密基地在本作中不仅得以保留，还进一步丰富化，进化成为了“超级秘密基地”。



## 布置自己的秘密基地



◀开启一个全新的小天地。电脑旁还有个小旗子。




▲在有“秘密点”的地方，使用技能秘密力量（ひみつのちから）。




▶调查电脑弹出的选项菜单。



◀按秘密基地有专门的布置景品，此外还可以设定迷宫陷阱。



▲按照自己的喜好来布置自己的秘密基地吧！

## 秘密伙伴与秘密团队

除了自己的秘密基地，还可以拜访其他玩家的秘密基地。此外更可以和其他玩家组成秘密基地团队。



◀▼和其他玩家结成秘密团队！







◀可以互相帮助也可以对战。




◀登陆其他玩家的秘密基地，可以与其他玩家对话。

## 秘密技能

不同的秘密团队伙伴，会有不同的擅长技能，如商品相关、蛋相关以及升级等等。




▲拥有不同效果的团队擅长技能。

## 秘密道馆

本作中，秘密基地还可以通过道具布置成道馆，还可以自己制定规则等，敢接受大家的挑战吗？




▲通过道具将秘密基地布置成道馆，并制定相应的规则。

## 夺旗

此外，我们去其他玩家的秘密基地，还可以获得其电脑旁边的小旗，每次一把，而官方还有根据收集旗数为顺序的排名。

▶去拿下其他玩家电脑旁的旗子吧！







◀夺旗的排名关系到秘密基地的升级。

## QR码

本作支持QR码，也就是说，生成QR码后，其他玩家只要扫描就可以轻松来拜访你的秘密基地，非常便利。




## 秘密基地大师

秘密基地大师便是介绍角色时说到的基利了，为了让主角了解秘密基地的乐趣而来引导主角。



▲作为训练时，用战斗来考验主角的步骤是必不可少的。

# 多功能导航仪



▶似乎是入手导航仪的流程……

导航仪是本作的新系统，该导航仪将在日后的冒险中给各位玩家带来极大的便利。集成了四种导航仪的功能：1.图鉴导航；2.地图导航；3.电视导航；4.游戏导航。下面我们来详细介绍。





## 图鉴导航

显示精灵的各种信息，此外还可以在草丛中搜索，可谓是乐趣多多。



### 寻找一闪而过的精灵

在本作中，有时会发现野生精灵的身体的一部分在草丛或水面上露出，而图鉴导航功能，就可以搜索这些隐藏着的精灵的情报的。



▶在草丛里发现看了一个小尾巴。




▶打开导航仪探测。




◀探测出是8级的玲珑猫。



www.dooland.com

## 已捉到的精灵

对于探测后捕捉到的精灵，用图鉴导航就可以继续搜索探测。




▲探测已经捉到过的皮卡丘。



▲探测开始……



▲探出了可爱的小尾巴，蹑手蹑脚地靠近吧。



▲悄悄接近成功，进入战斗！

## 悄悄接近

对于探测出露出身体某个部位的口袋妖怪，正常地行走靠近会惊动到它进而逃跑，所以需要蹑手蹑脚地悄悄靠近，该移动方法需要用滑杆来实现。

## 搜索等级提升

随着搜索功能的应用，图鉴导航的搜索等级也会提升，该等级显示在导航界面的右上。升级之后不仅探测的信息更丰富，还能搜索到拥有隐藏特性和特别技能的口袋妖怪出来！




▲搜索等级达到100时，其探测的信息非常全面。

## 城镇中精灵登录

在冒险中，主角会邂逅很多在地图上作为背景的精灵，以及跟着训练师但在精灵球外的精灵。而图鉴导航功能，就可以把这些日常中见到的、无法进入战斗的精灵直接登录进图鉴。



▲把老爷爷带着的懒猴登录到图鉴导航。



▲海底遇见的一群爱心鱼，登录进图鉴吧。



▲还有这些在地图上飞来飞去的长翅鸥。

## 捕获状况

在图鉴导航画面上，会出现地区名和改区域遇到的精灵以及捕捉到的精灵。其中遇到一次的用轮廓显示，成功捕获的则显示为图标，让玩家对该区域的捕捉情况一目了然。




▲该区域中的蛇纹熊和土狼犬都已捕捉过，而长翅鸥则是遇到过但未捕捉。




▲该区域精灵全部捕捉后，右上会出现完成的图标。

# 地图导航

地图导航主要是查询地图上的各种信息，包括自己当前所在位置信息、街道和设施、口袋妖怪分布、训练师信息、秘密基地地点、树果培育情况等各种信息，都能当场查到。该导航功能下，有地图、分布、训练师、秘密基地、树果这5大子导航项。

## 地图

选择街道设施、区域场地等就可以查询。手头如果有掌握飞空技能精灵的话，还可以直接在这界面上使用飞天技能。




◀城镇，包括设施和描述。




▶道路，有详细的介绍。

## 分布

选择地图上出现的口袋妖怪情况，以区域为单位，也能调查口袋妖怪的分布。




## 训练师关注

选择区域中的训练师，可以显示其详细信息。还可以知道是否可以再次对战——训练师们也在成长，去进行新一轮的火热战斗吧！







◀可以再次对战时的提示。

## 秘密基地

可以知道地图已发现的秘密基地情报。






▲任何人是否有秘密基地，都可以瞬间知道。

## 树果

确认树果的成长情况，这样即便在战斗和制作方糖时也可以了解自己种下的树果的成长情况，非常方便。




▲可以了解到自己在各处种下树果的成长情况。

# 电视导航

观看芳缘地区新闻和邂逅通信情况的导航功能，包括电视节目、训练师新闻、秘密基地新闻、街头采访、口袋妖怪新闻等各种丰富的节目，而当出现邂逅通信还会有提示。







◀▲节目类型还是很丰富的。

▶右上的邂逅通信提醒。

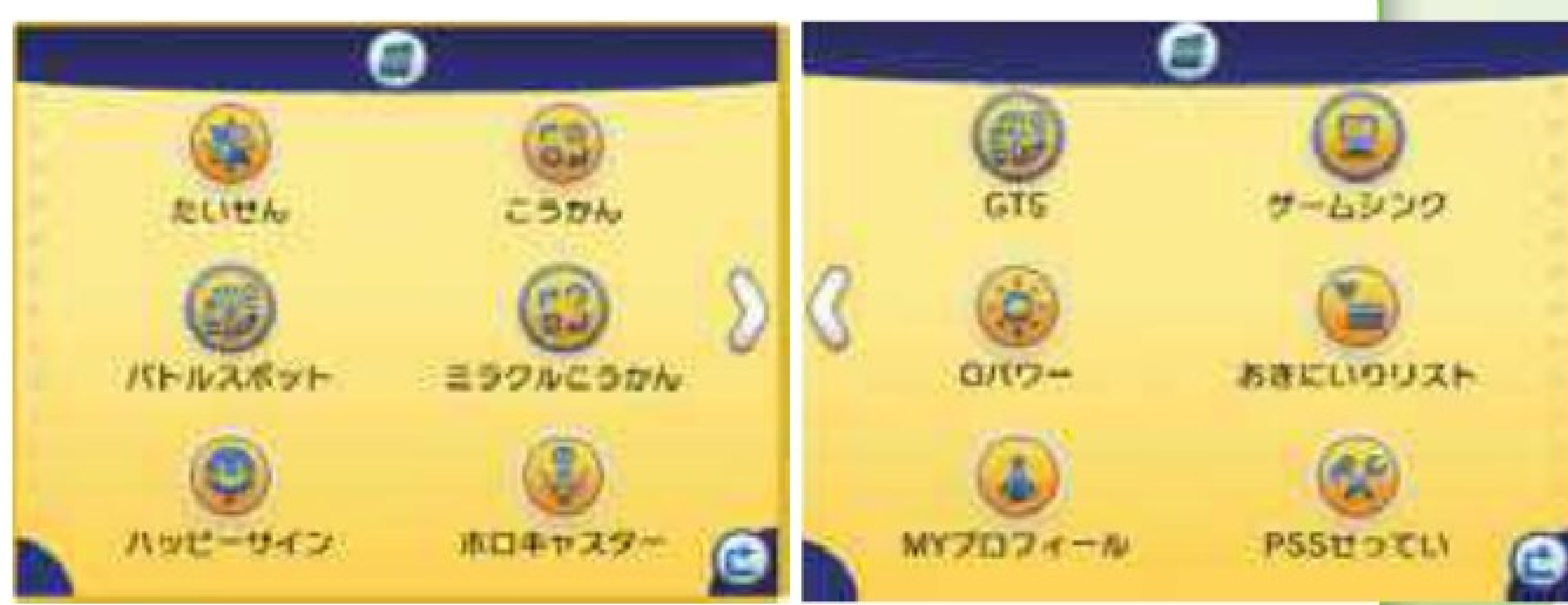


# 游戏导航

该功能实际上是整合了《X・Y》的三个功能：PSS、触摸系统、超级训练。

## PSS

全称是“玩家搜索系统”，是《X・Y》的主要系统之一，整合有众多功能。

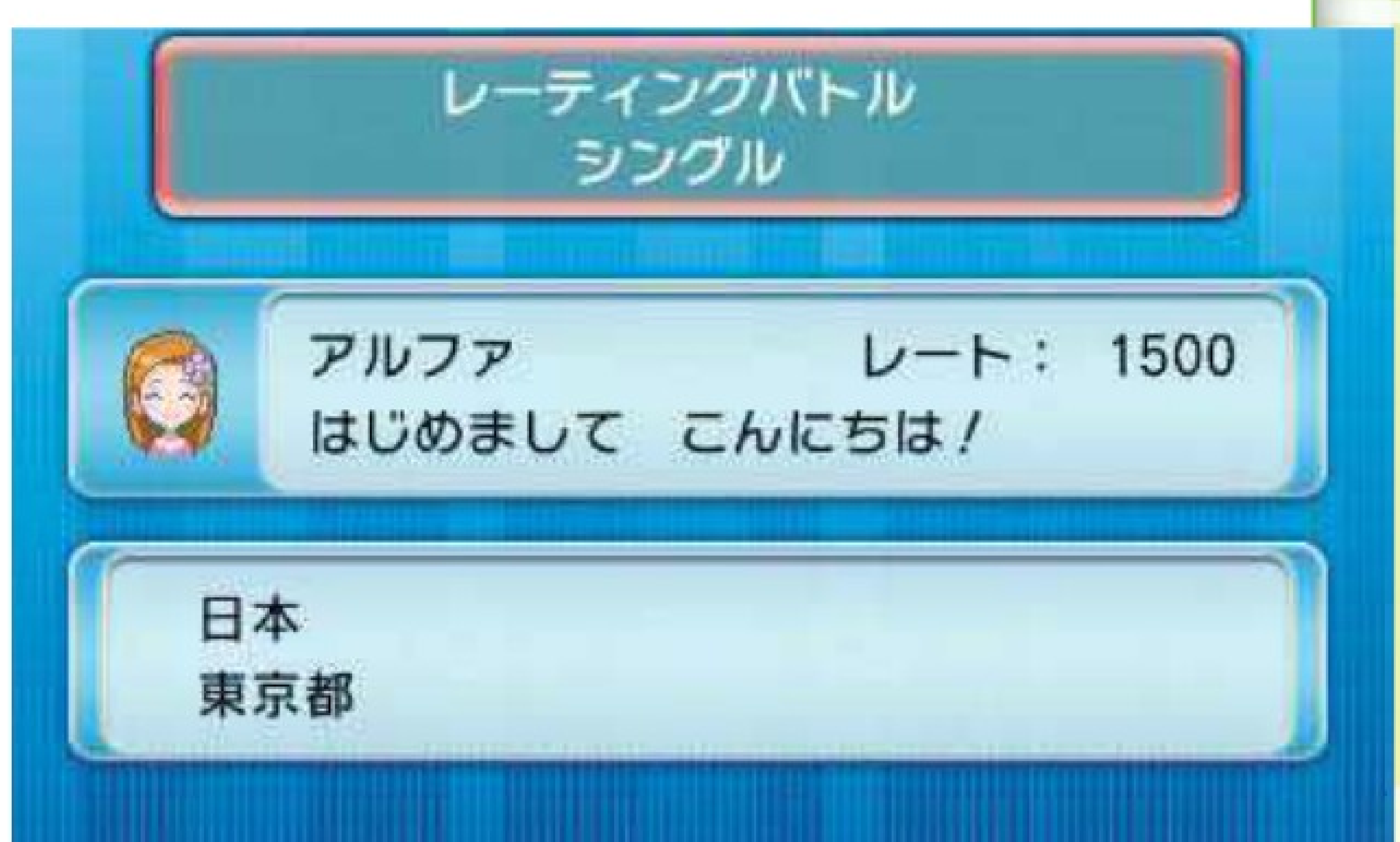



## 全息主持人

主要用来获取各种官方消息，即使在主机休眠状态下，也可以通过无意识通信接收到。

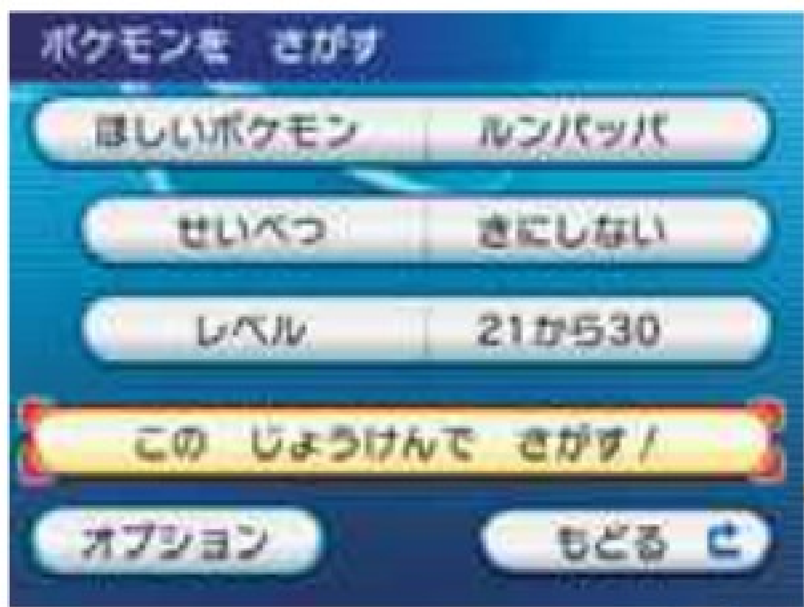
## 战斗场所

通过联网来让全世界玩家进行对战的功能，包括有随便什么时候都可以进行的自由战斗，以及更具挑战性的排位战。还可以通过此项用来参加对战大会。顺便说下，本次排位战依旧只支持有五角标志的精灵，即在《X・Y》和《Ω红宝石・α蓝宝石》中收服的精灵才能参加。

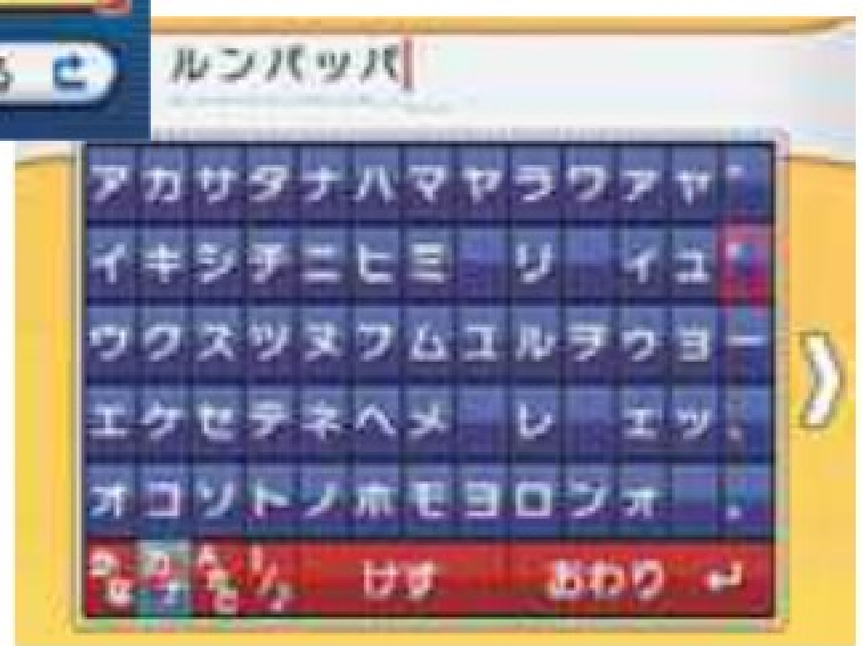


## GTS

起始于《钻石·珍珠》的全球玩家交换平台，在这里设定好条件就可以搜出满足各种需要的待交换精灵，找到合适和就可以直接交换了。



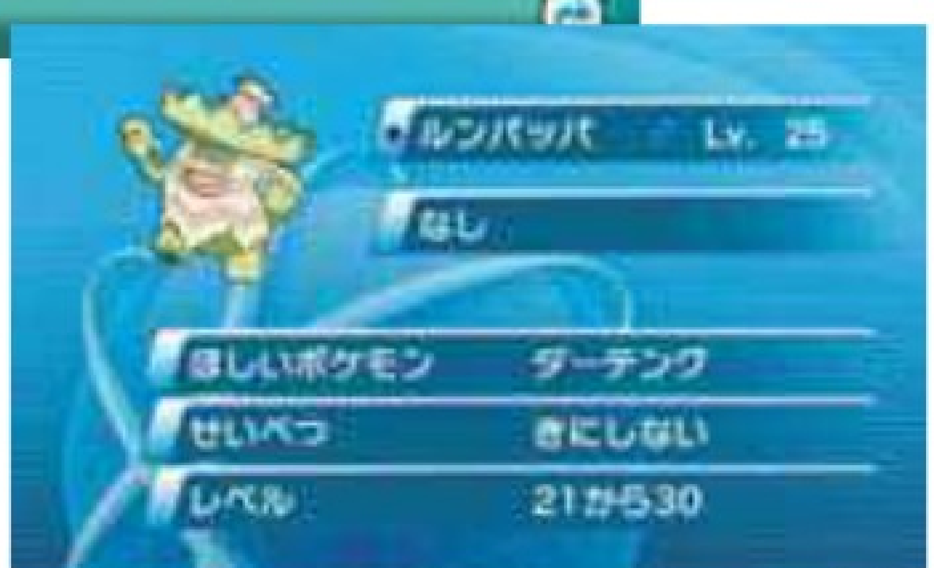

◀设定条件。




▼也可以直接输入精灵名来搜索。




◀找到满足条件的玩家。




▲确认精灵信息。



▼和自己的木天狗交换。

## O能量

类型各异的能量，如有的提升能力，有的增加战后钱数，有的增加努力值，有的减少孵蛋步数等，可以对自己使用，也可以给其他在线玩家使用。使用到一定次数还会升级。







◀选择O能量，可以给好友使用哦。

▼O能量的效果在战斗开始时会有提示。




## 奇迹交换

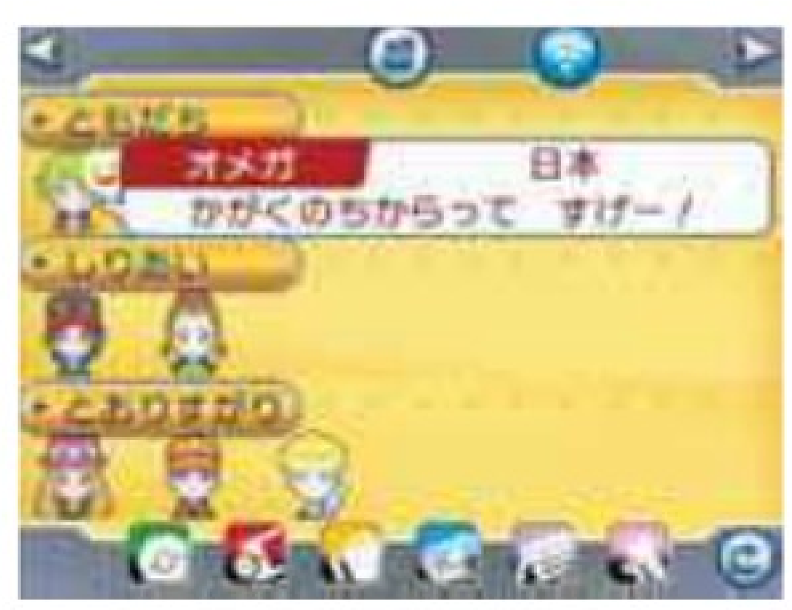
《X·Y》的一个非常人性化的优秀设定，借由此功能，可以把孵蛋没达到要求的精灵换出去的同时，也会给很多未知的玩家和自己带来惊喜。



## 幸福签名

把自己的心情和事情，分享给其他玩友，发出的消息会显示在周围及联网的玩家的PSS上。




▲编辑好内容发送出去后，好友们就会在PSS界面上看到你的信息。

## 好感度系统

同样是《X·Y》的新增系统，而这个系统在基于六世代规则下重制的《Ω红宝石·α蓝宝石》中，也得以保留。



▲抚摸对部位会让精灵很舒服。



▲喂食，点心依旧是以马卡龙为原型的ポフレ。



▲小家伙开心啦！







▲重钢蟹这种大家伙被摸头喂食也会很开心呢。




▲还有跟着做表情、歪脑袋的可爱游戏。

## 超级训练

《X·Y》中增加努力值的模式，通过射门大赛和打沙袋来获得努力值，不同的射门对手和沙袋对应不同的能力值。






▲破例满点的射门大赛，足球也分多种类型。



▲打沙袋，进入后便会自动击打，点击下屏会增加击打速度。




▲6项努力值的成长情况一目了然。

# 其他系统

## 群战

群战是《X·Y》增加新的战斗系统，除了战斗方式别具一格，在打努力值上更是作用重大，而这个系统也保留到了《Ω红宝石·α蓝宝石》中来。




◀遇到5只声波怪。

▼群战登场的敌方精灵的等级往往比较低。



▼用范围技能可以一次性快速解决战斗。



▼夹杂着其他精灵的群战依旧会出现。



## PGL、《口袋妖怪银行》支持

在《Ω红宝石·α蓝宝石》发售当天，PGL和口袋银行便都会开启对《Ω红宝石·α蓝宝石》的支持。这样我们便可以在首发当日便连上PGL，实现和电脑、智能手机和游戏同步的服务，并且有记载游戏时间、上传游戏中照片、参加网络大会等各种功能。同时也能用《口袋妖怪银行》来大批量地传送口袋妖怪，以及用《口袋转移》来将前世代的精灵传送进《Ω红宝石·α蓝宝石》中。







## 自行车

本作和原版一样，有两种自行车，分别侧重于特技和速度。

### 飞镖自行车

**实现很多特殊骑行技术的自行车，如上阶梯、横跳等，游戏中解谜经常会用到。**



▶速度一般、但可以通过独木桥甚至实现横向跳跃的自行车。

### 音速自行车

**越骑速度越快的加速型自行车，加速状态下能够攀上流沙以及破裂的地板。**



▶具有加速度、加速之后可以冲上沙坡等地带的音速自行车。

# 其他信息

## 与3DS版《任天堂全明星大乱斗》联动

如果购买了《任天堂全明星大乱斗》和《Ω红宝石·α蓝宝石》中的一版，我们就可以获得一个《大乱斗》中的上忍蛙，以及游戏《Gameboy长廊3》的下载号码。而获取方式是将3DS《任天堂全明星大乱斗》和《Ω红宝石·α蓝宝石》的小黄纸上的号码填在任天堂俱乐部（未注册的需要先注册），就可以获得这个两份特殊的礼品。活动时间为2014年12月9日~2015年1月29日。

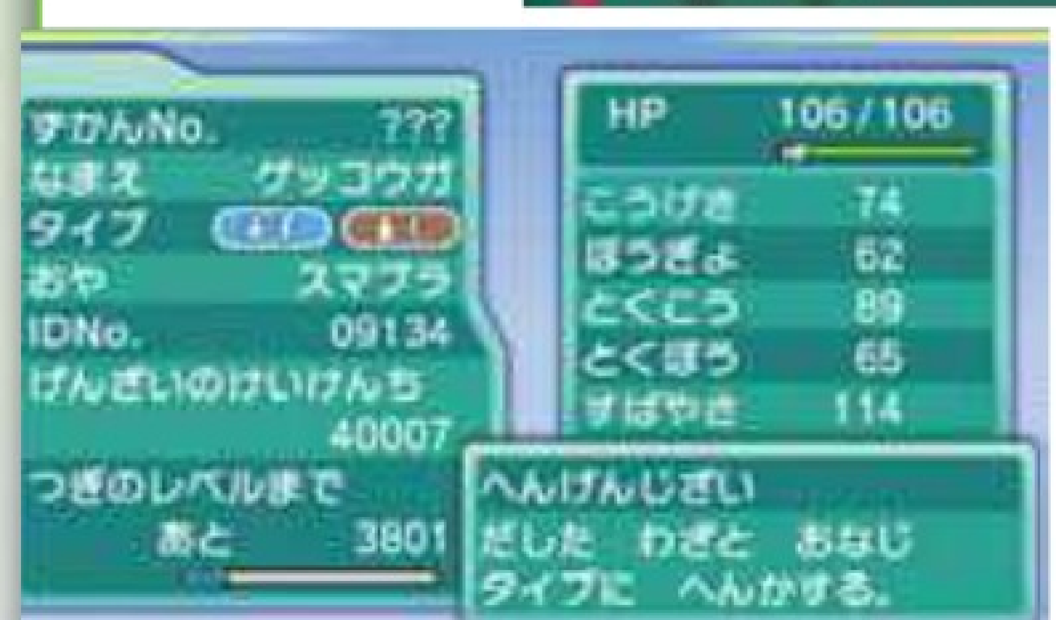
### 特典精灵：《大乱斗》上忍蛙



这个上忍蛙的配招即是《大乱斗》中的招式，特性则为隐藏特性变换自在。




►精灵球为珍贵球，四个技能全部出自《任天堂全明星大乱斗》。




◄主人名是“スマブラ”（《任天堂全明星大乱斗》日文名スマッシュブラザ-ズ的缩写），特性是变换自在。

### 来自《大乱斗》的配招




◄水流手里剑。




▲影袭。




▲高压水泵。




▲替身

## 变换自在特性

会根据使用招式而改变自身属性，一方面可以用来加强技能威力，另一方面则能巧妙地躲避掉天敌的强攻。可以说，比起4个无甚特别的技能，变换自在特性的价值更大。

▶对手的卢卡里奥发动肉搏。





▼属性被克制又是如此高威力的重击，上忍蛙很难吃下这一击。






▲变换自在特性下发动先制技能影袭。

◀属性变成了鬼系。

▼轮到卢卡里奥使用肉搏了。







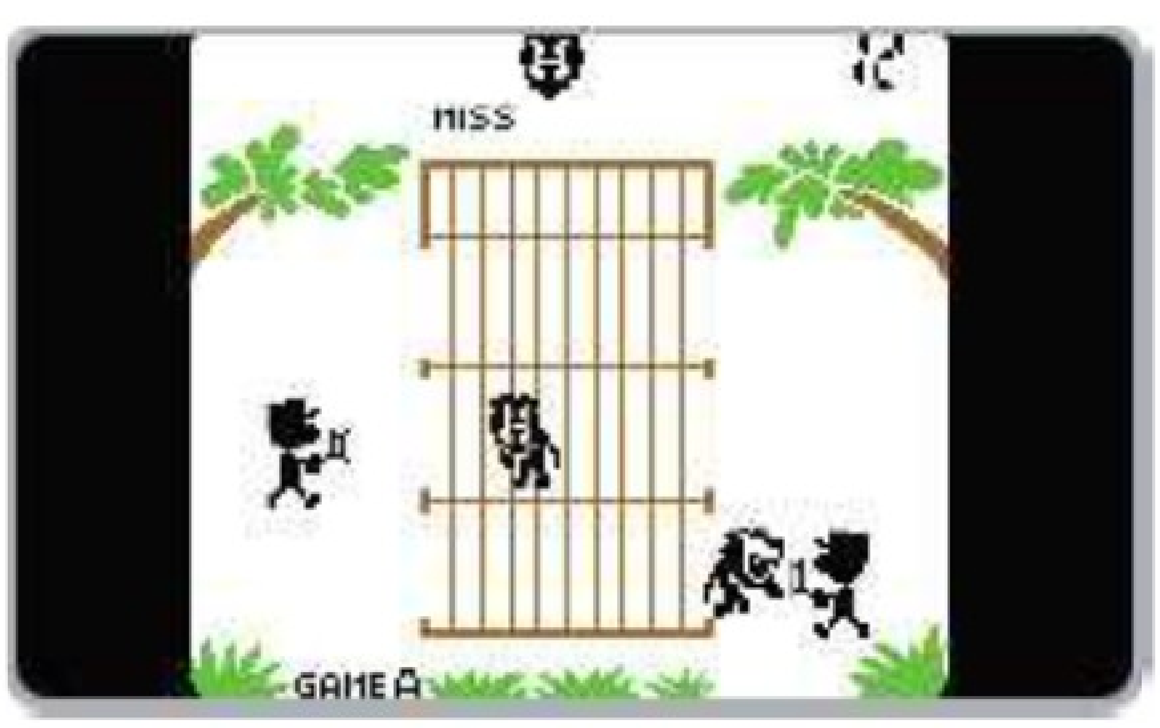
◀我方的是上忍蛙，因此回避掉了对方的格斗系大招。

## 游戏《Gameboy长廊3》




该作是任天堂于1999在GBC平台发售的Game & Watch游戏合集的第三作，收录有多款Game & Watch经典游戏，除了原汁原味的怀旧模式，还有重制的现代模式，游戏非常有趣耐玩。由于其中的Game & Watch先生已经连续两此收录进《任天堂全明星大乱斗》，所以这次便也以Game & Watch的名义搞次游戏派送了。



▲原汁原味的怀旧模式。



▲流畅有趣的现代模式。

# 2014剧场版特典与MEGA石



把2014剧场版的影院特典迪安茜传送到《Ω红宝石·α蓝宝石》，会得到迪安茜的MEGA进化石，从而实现MEGA进化。



# 早期购入Wi-Fi特典·闪光铁哑蟹



和《X·Y》一样，本作也有早期购入后Wi-Fi配信特典的福利，配送的是一只携带着重钢蟹MEGA石的闪光铁哑蟹，等培养成重钢蟹后就可以进化成银色的MEGA重钢蟹了！配信时间为2014年11月21日～2015年1月14日，别错过了哦。



# 早期购入特典·模型/迅速球

实体版的早期购入特典为约5厘米高的海洋堂模型，分别对应两个版本主神的原始形态。下载版则是获得12个迅速球，在11月30日前登陆e商店就可以收取到。





# 双版本限量盒




11月21日游戏发售日发售的时限量版双版本特典包装，内容包括《Ω红宝石》和《α蓝宝石》各一份，原创模型各一个，此外还有双版本特典：100个伤药的获取码。

# 精灵中心豪华预定特典

这次的特典活动的造势蛮大的，在精灵中心预订的话，单版本可以得到原创模型特典及精灵中心的限定图。双版本的话还有精灵中心限定的超豪华书籍《新芳缘艺术书籍》作为礼品，以及收录口袋妖怪和精美插画的Gamefreak设定资料集，以及两张A3大海报！







# 原声CD




《Ω红宝石·α蓝宝石》的原声CD《任天堂3DS 口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石 超级音乐 完整版》，将在12月3日发售，除了重制版的音乐，还收录了原版《红宝石·蓝宝石》的原声集，总共6张CD，可谓是有震撼、有怀念。而收录的内容除了6张豪华容量的CD，还有28页的豪华全彩小册子，包括游戏中与音乐相关的故事解说，《Ω红宝石·α蓝宝石》的开发设定资料、Gamefreak的音乐团队采访报道等内容。

# 梦幻船票



通过该船票去南岛可与拉迪亚斯/拉迪奥斯相遇，而本作中该船票以密码方式获得，密码刊登在《月刊corocoro》的12月号上，可以通过邂逅通信来分享给其他玩家而自己的不会消失。说到这里就顺带说下，身在国内的各位不要急着去想在国内如何买《月刊corocoro》12月号或直接买下载码，免得像体验版这次很多人急着买完下载码后官方公布了更多的免费获取方法——所以还是先观望吧。







▲从这位姐姐这里获取梦幻船票。







▲▶在父亲千里的指引下，来到了难道。



# 首藤刚志
# 谈《口袋妖怪》

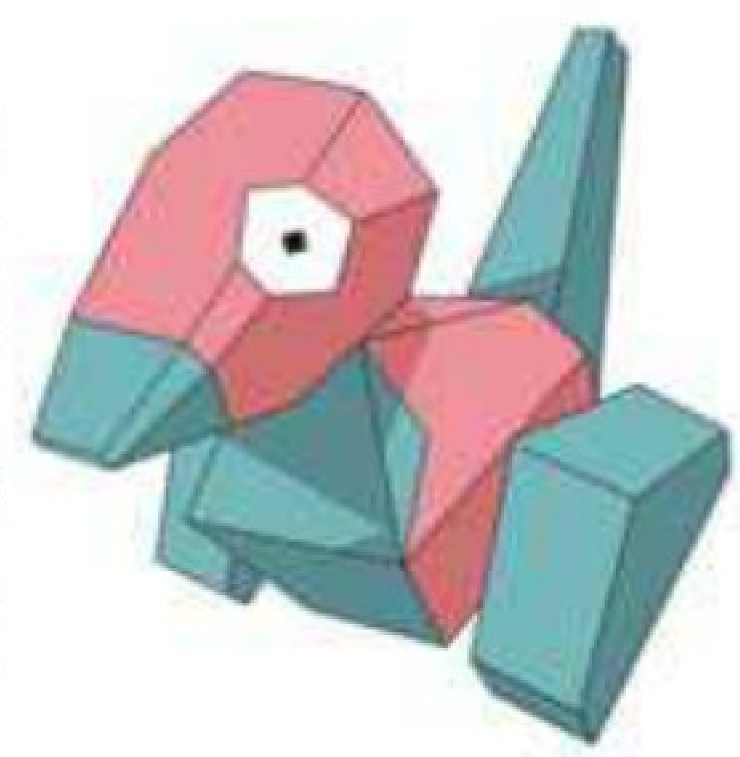
文 / 首藤刚志 译 / 库玛

## 第18回 《口袋妖怪》意外事件发生的一个月前

之前的文章曾经提到，在观看了某集《口袋妖怪》（后文简称《口袋》）的动画后，一些观众产生了原因不明的昏厥症状。由于这是1997年12月中旬发生的，因此现在回想起来已经是10多年前的事了（注1）。如今这个事件已经沉睡于人们的记忆深处，但一旦提及想必还是有不少人立刻就会想起来。不过现在的《口袋》的粉丝依旧以小学生为中心，因此年龄尚幼的他们应该都对这个事件一无所知。

注1：本文写于2008年。

在那一集中登场的口袋妖怪虽然在之后的动画中作为该事件的象征还登场了两次，但受这个事件影响，这只口袋妖怪基本上已经从《口袋》的舞台上销声匿迹了。说到这个事件留下的影响，最明显的应该是之后的动画或DVD的开头都会提醒观众不要在光线过暗的地方收看。像这样的片头提示不仅能对观众有警示作用，遵循提示也确实会减少动画特效给观众造成的视觉刺激。



▶受事件影响极少在《口袋》动画中登场的3D龙。

这个事件不仅给当时的受害者带来了伤害，也让TV和网络影像存在的诸多问题浮出了表面。但我个人对于只让《口袋》背负这个责任，并在一段时间内被各方集中发难的情况是有点不能接受的。这个事件对所有的《口袋》工作人员来说是一个突发事件，谁都没有预料到它的发生，对我来说也一样。因此在这个事件过去很久后我才决定在这里谈及那个事件的来龙去脉。




▲日本如今的大多数动画都会以各种各样的方式提醒观众注意收看的环境。

说起来，我写的第31集《好多地鼠》和引发该事件的第38集之间其实并



▲第38集《电脑战士3D龙》引起集体昏厥事件的场景，受此影响该集也在香港和台湾等地被禁止放映。

没有太长的时间间隔，并且我从《口袋》大热的喜悦到倍感压力的情绪转换也仅仅只有几个月的时间，因为在动画取得成功之后，我所负责的《口袋》小说、火箭队主题曲创作和《口袋》电影版剧本的工作都堆积如山，压得我喘不过气来。

说到《口袋》小说的创作，我当时觉得让小学生来读有大量文字的小说是不太现实的，但如果我将小说写得过于浅显，那么初中生、高中生或者要给自己的孩子读睡前读物的大人在读到这本小说后就会觉得内容太过幼稚，一些大人可能还会觉得《口袋》里尽是一些骗小孩的内容，那么这一定会让我感到非常不甘心。因此我将《口袋》动画的世界观改为了老少皆宜的内容，这样的话孩子和大人都可以体会到《口袋》小说所带来的乐趣——这就是我思考了很久以后所想出的小说主题的雏形。

除此之外我还设想了两种文体。一种是贴近低龄读者，易于理解的文体。由于小学生习得的汉字较少，完整地读完小说对他们来说比较困难，并且比起尽是汉字的小说，小学生们更倾向于阅读漫画或者收看动画。但他们可能会在学校里学习一些简单的文章，或者从父母那里听到一些简单的故事，这些易于理解的内容就会被他们在不知不觉中接受。

面向幼儿的绘本中有许多优秀的作品（其中一些优秀的绘本还得到了大人的追捧），幼儿在阅读这些绘本时就能从图画中直接领略到作品想要传达的东西。然而《口袋》的游戏和动画的受众年龄比绘本的还要高一些，《口袋》的角色形象虽然受到了很多幼儿的喜爱，但故事的内容却让他们难以理解。也就是说，想要体验《口袋》小说乐趣的低龄读者只能靠父母将故事转述给他们，如果大人都觉得这本小说索然无味的话，那么听大人讲故事的小孩也无法融入其中。

因此我在小说里详细描写了一些成人角色，特别是主人公的母亲。我希望借助这些形形色色的成人角色让与其同年龄的读者产生共鸣。并且为了吸引成人的读者，我还必须在小说中使用一种能被成人读者接受的文体——这也是这部小说写作中最难的部分。

在《口袋》的小说中每一章最后都附录。附录的文章开头都有这样一段介绍——“心急的读者可以直接跳到下一章继续阅读。但这里的资料所记录的是迄今尚未公开、关于《口袋》世界的实用信息，会对你走进《口袋》世界提供莫大的帮助。”

我在小说的附录中写了许多游戏和动画中没有提及的，《口袋》世界的相关设定，具体来说就是对《口袋》世界观的详细说明。虽然《口袋》的世界是虚构的，但又并非完全虚构，《口袋》的世界观不仅以《旧约圣书》的天地创造为基础，在小说中还出现了达尔文进化论、动物行为学（注2）和莱尔·华特森（Lyall Watson）的著作《生命潮流》（注3）中提到的关于动物之间心灵感应的观点等等。因此《口袋》是一个在虚构中偶尔又会出现几个现实世界元素的奇特世界。

注2：动物行为学是研究动物与环境及其他生物的互动等问题的学科。

注3：《生命潮流》中以跨地域的猴子不



▲生于非洲，在欧洲接受教育的莱尔·华特森，擅长用不寻常的方式将生物学、古生物学、人类学和考古学的知识串联起来。

约而同出现了相同行为为例，提出了“当到达某个临界值时，新的意识可借由心灵沟通而被散布出去”的观点。

于是我在小说的附录文章中加入了只有少数狂热粉丝才知道的《口袋》常识，无论读者是否知道这些知识的具体出处都会在看到这些内容时发出会心的一笑。总的来说，这部小说就是将读者从小到大习得的常识经过恶搞后再演绎的作品。

本来我还打算在小说的第三部提及爱因斯坦的相对论和欧拉公式等内容，但由于《口袋》的小说只出了两本，因此这个想法遗憾地未能成为现实。至于小说没有出版第三部的原因，我会在后文提及。

因为各章都附录了关于《口袋》世界常识的参考文献，因此我在这部分使用的文体都比较正式。不过每一章的附录中所得出的环环相扣的结论也只是强调了口袋妖怪是一种超越了人类理解的生物而已。不少成人读者和《口袋》的狂热粉丝们都说比起小说的正文，附录的内容更为有趣——实不相瞒，这样的感想让当时写小说的我受到了不小的打击。

出版后，《口袋》小说的正文被收录进了小学的语文教材和附属读本，这让我感到面向小孩子的小说也是有价值的。最近我重读了自己写的这本小说，觉得当时写出这本小说的自己真的是很不容易。

这本小说的第一卷只包含了动画前四集的内容，并且动画和小说的剧情走向虽然大体相同，但在内容上却有着极大的差异。除了保留动画版火箭队的出场台词外，其余的动画台词大多没有收录在小说中。

在做动画的系列构成时，我经常会试想若是由我来写其他编剧负责的剧本会是怎样，《口袋》动画的第一、二集的剧本是我写的，因此在小说中出现了动画第一、二集的台词。但由于第三、四集的剧本不是我写的，因此小说中收录的这两集的内容就完全按照我个人的想法进行了原创。而“有种不祥的预感”这句火箭队的台词是声优们想出来的，因此我在获得了声优本人的同意后才将其写入了小说的后记中。

读过小说后，一些工作人员问我既然是动画的小说版为何没有使用剧本里原本就有的内容呢？但打着我的名号写的小说，随意刊登了其他编剧写的东西真的好吗？即便在内容的收录上取得了其他编剧的同意，但多少也会因此产生一些隔阂，甚至还可能产生著作权的纠纷。毕竟就算得到了出版社和制作公司的版权许可，人与人之间的想法也是不同的。比如一些编剧在看过小说后可能就会抗议小说不采用他写的原文，或是抱怨自己的剧本在小说里被改得面目全非等等……虽然迄今为止我负责的作品还没有听到过类似于这样的抱怨，但在作家聚集的酒吧中，一些编剧会借着酒劲发泄关于自己的作品被随意篡改的牢骚，让整个酒吧都弥漫着一种怨气，这是我不想看到的。相反地，一些编剧也会十分爽快地说“只要剧本定稿了，就请你们随意使用这个剧本吧”——所以说写东西的人真的是性格各异。

只要在酒吧听到了编剧的抱怨，即使

这部作品与我无关我也会觉得不快。并且对于写作工作的种种不满与满腹的牢骚都会因为酒精变得一发不可收拾（当然，这也是因人而异）。

总的来说，《口袋》小说的第一卷和普通的动画小说作品不同，读者对其的反响也不坏。不过全是文字，并且以汉字居多的《口袋》小说并没有像游戏和动画的周边产品那样大热，《口袋》小说的销量甚至比我很久之前写的《战国魔神》的小说销量都还少。当我将这件事告诉以前负责《战国魔神豪将军》的编辑后，这位编辑笑着说“时代不一样了，《战国魔神豪将军》的尚佳销量其实在当时也算是出乎意料了。”

无论如何，《口袋》的小说确实是一部有点奇怪的作品。虽然没有继续出版第三卷的计划，但由于前两部介绍了许多关于《口袋》世界的常识，因此我本想推荐读者朋友们有空的话可以读读这本小说，但当我上Amazon搜索的时候才发现，前两本小说的二手书如果算上邮费的话一本居然要卖2000日元，这让我十分吃惊，不过我并不强求大家为了读《口袋》的小说而特意支付2000日元。我曾在小田原的市立图书馆看到过这套小说，其他的图书馆是否有收藏我就不太清楚了，有兴趣的读者朋友可以去图书馆查找一下。此外，这本书由于出版已有十年，早已绝版，因此如果诸位读者在偶然的情况下发现了这本小说就请赏光阅读一下吧。



▲《战国魔神豪将军》的小说封面。

当时第一卷小说的初版在结尾处漏掉了几行文字，于是出版社将余下的小说都重新进行了印刷。如果您手中的《口袋》小说的最后一页出现了几行意义表述不明文字，那么这个版本实属稀有。

制作《口袋》动画新作的导演的女儿就有这部小说的第一卷，但由于她怎么也买不到第二卷于是我将自己收藏的第二卷送给了她。而这位导演十分好奇自己的女儿如此么迫切想要读到的《口袋》小说是一本怎样的书，于是也试着读了第一卷，结果读完后他问我最后一页是不是少了几行。那时我才知道原来这位导演的女儿买的居然是那个非常稀有的初版，这实在是出乎我的意料。

小说的第一卷是集体晕厥事件发生之前出版的，我在写完小说后立刻就开始了火箭队的主题曲创作，这首名为《火箭队直到永远》的主题曲CM就在第38集——也就是引起昏厥事件那一集中首次登场。

（未完待续）

# 昨日的我

## 与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍

上一回我在专栏中放上了两个超短篇剧本的场景示例，并指出这两个例子实在是糟糕得出奇。但让我没想到的是居然有很多人打来电话询问为何这两个例子很差劲，其中甚至还不乏曾经创作或现在正在创作剧本的人。无论他们是想认真讨教还

是刻意嘲弄，但他们指出的问题都分别有着颇值得玩味的地方，不过倘若按照他们给出的意见修改示例的话，想必剧本的每一行都会被改得面目全非，最终也只是把两部剧本重写一遍而已。

对一部剧本来说，最重要的就是主干、说明和台词。接下来让我们继续借用一下上回的例子：

○客厅（早晨）——这是主干。

在与厨房相连的宽广房间中——这是说明。

一张婴儿床上躺着四个月大的首藤刚志，他声嘶力竭的哭声宛如房间中着火了一般——这也是说明。

在我选取的片段中并未出现台词，但撇开这点不谈，这个剧本还是有许多差强人意的地方。

写剧本的基础就是只将眼睛所见、耳朵听到的声音用文字表现出来，这个常识在学习剧本写作的一开始就会被传授。虽然用许多形容词会将剧本的说明部分衬托得非常华美，但事实上编剧应该尽量避免这些华而不实的形容词。并且这些形容词还会左右读剧本的人的想法。

要知道人的主观想法是无法用肉眼看到，也无法用言语表达。不过悲伤和喜悦这样的感情虽然无法用肉眼看到，流泪和笑容之类的感情表达却是能被观察到的，



因此编剧可以将这些表达感情的、并且肉眼可见的行为记录下来。

写剧本的人不需要纠结形容词的挑选、感情描写、比喻暗喻以及装饰词的使用，只需写下具体的所见所闻，并且尽量用简单的词语和句子将其写明白即可，因此剧本确实是谁都可以创作出来的东西。

其实世间的编剧学校大同小异，授课都是从剧本写作的最基础教起，只要遵循基础的常识就可以写出剧本。因此在学习了剧本写作常识后还能写出如此差劲剧本，而这些剧本居然还被编剧学校拿来当作示范，真的是让人多少有点无语……

○客厅（早晨）——具体是客厅的何处？在清晨可以看清楚东西吗？为了表现早晨是不是应该多一些更为具体的描写？

在与厨房相连的宽广房间中——客厅虽然与厨房相连，但这个空间究竟是宽广还是狭窄不就是作者的主观想法么？对我来说作者所谓的宽阔客厅可能就只是1LDK的大小而已。而且接下来文中还使用了“婴儿的哭泣宛如厨房着了火”这样的比喻，其实这种说法早就老掉牙了，那么我们究竟应该如何正确地描绘这个场景呢？

首先，普通的婴儿都不会低声哭泣，一哭起来一定都是哭声震天的。如果想要表现出婴儿哭声很吵，编剧还需要替拍摄这个场景的导演和副导演考虑，比如到时拍摄的小婴儿会不会非常配合地大哭等等。除此之外，这3行剧本还有许多其他值得吐槽的地方——比如这个场景的主人公明显是在大哭的婴儿，那么相较场景的地点、时间和场景构造，关于婴儿的描写才是最为重要的。比如这个婴儿是因为没人照顾才哭的呢？还是有人在照顾却因为别的事在哭等等，这才是这个短篇剧本首先就应该着墨的地方。

让我们再来看下一个剧本，由于全文



节选实在是有点浪费时间，所以我只附上了开头的部分。

〇空地的一角

野猫们聚集在纸箱中。

刚志，大声喊叫着追着猫。

〇空地的一角——这是从高处俯瞰空地才得出的结论？

野猫们聚集在纸箱中——有几只猫？还是说猫的数量多得数不清？要知道猫的数量也对整个场景有着重要的意义。

大声喊叫着追着猫的刚志究竟身在空地的何处？是在纸箱的附近还是远处？并且刚志的声音是有多大？此外大声喊叫的内容也可以表现出刚志的状况和心情，但遗憾的是剧本的作者并没有注意到这个细节。

我曾经写过一个可能会让编剧学校老师怒火中烧的场景，这是《魔法公主明琪桃子》中的一个场景，我当时在写的时候也觉得这个场景根本就不可能制作出来。

〇空地

巨大的UFO从天而降。

日本动画史上从未有过的华丽场面。

桃子惊呆了。

当时读剧本的人全都陷入了沉默，但又没有人提出反对意见，虽然我写得很轻松，但要知道当时是没有CG技术的，而且导演、演出、分镜以及其他的工作人员都在尽可能地减少预算，缩减制作时间。

虽然不知道最终制作出来的场景是否在当时算得上是日本动画史上从未有过的华丽场面，但工作人员们都尽可能地制作出了最接近剧本要求的场景。

散会以后，当我与工作人员喝酒时，工作人员们纷纷对这个场景发起了牢骚：比如“制作这个场景很难啊。”“是啊，你不知道这会花费我们多少心思。”如果当时已经出现了吉卜力工作室的话，想必不少工作人员还会直接抱怨：“拜托，我们这可不是吉卜力那样的高水准制作公司啊……”

但是谁也没有禁止我今后再在剧本中提到诸如此类的要求，大家只是在抱怨完后开怀大笑了一番而已。并且在这之后，他们用手绘的CG画面给《魔法公主明琪桃子》的观众们展示了这神奇的一幕。





# 口袋世界丛林法则

## 《口袋妖怪》生态系统漫谈·森林篇

一转眼《丛林法则》说了来自传说中的那些以及海洋的一大部分，这辑我们来说森林，一个在现实中也孕育着无数种生命的地方，来看看口袋妖怪的世界中，又孕育有哪些生命。

文／凯切斯 编／马修

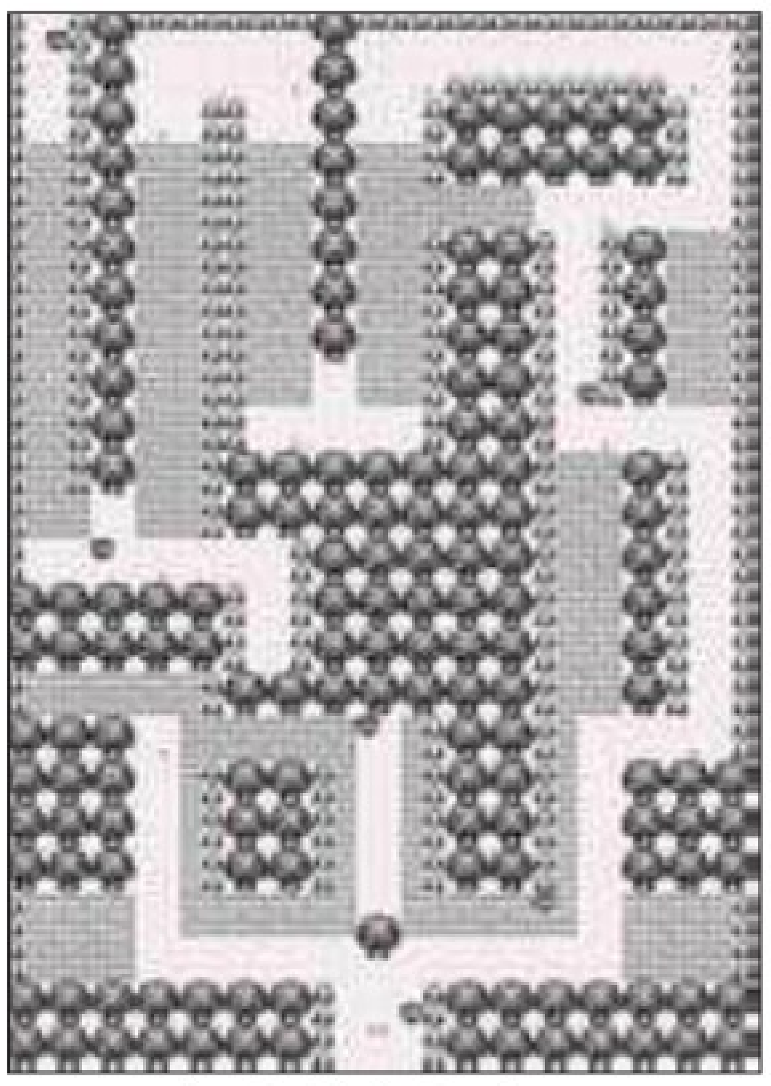
# 孕育万物的森林

说到森林，我们都会想到那些生长了不知道多少年的参天大树，以及隐藏于其中的各种各样的动物和植物，在无数大树的庇佑下，维持着自己的一方生态平衡。而在游戏中，森林远没有现实中的那么大——其实如果从地图上看，那些森林都是非常大的，之所以游戏里小得跟一个小树林差不多，其重要原因是：玩家所经过的，只是森林中已经开发好的过道，在真正森林中所占的比例并不大——当然，实际上这也和游戏的容量有直接关系。这辑，我们以森林为单位，来介绍个中的生态关系。而在此之前，惯例先说说游戏正统系列中登场的这些森林。

## 常磐森林

就如上辑我们介绍的月见山，对于系列来说，常磐森林是系列出现的第一片森林，也是玩家继城镇周边草地的简单地形之后，第一个有真正野外感觉的地方。由于机能的关系，在初代中，其实是感觉不到天气的晴暗的，除了水面的波光粼粼感，大多数时候会给人感觉天气非阴非晴，而常磐森林，那些树木却给了玩家遮天蔽日感。

和现实中的很多森林一样，在游戏的描述中，常磐森林也是一个容易让人迷路的地方，而在游戏中便体现为迷宫的设定，其实比起同期的大多数RPG、甚至与同为初代《口袋》的岩山隧道比，常磐森林也算不得迷宫……不过作为游戏乃至系列中出现的第一个迷宫，常磐森林还是给很多玩家留下了极深刻的印象，尤其是这里会首次出现野外的精灵训练师，让玩家初次感受与游戏中同好对战的乐趣，特别是第一次真正意义上自己赚到了钱……



▲初代的常磐森林。

## 姥目森林

姥目森林位处城都大陆的正南方，





从桧皮镇西出，便到了姥目森林，姥目森林由于盛产姥目栎而得名，除了虫类和鸟类口袋妖怪，由于林木茂密得遮天蔽日，因此这其中也生长有原本生存在洞窟中的超音蝠，另外还有可达鸭、派拉斯、走路草、蛋蛋等口袋妖怪，其物种自然更加丰富。而同为迷宫，姥目森林相比于常磐森林，相信很多人会觉得其复杂程度更高些，之所以会有这种感觉，主要原因便是流程的关系，姥目森林被一棵挡路的小树分为了两个部分，这也使得玩家来此必须先经过一段挺折腾人的追鸭子游戏，才能获得秘传机01，然后再挑战道馆获得徽章等一系列事情，才可以通过砍树后到达森林的北部分区域。而除了各种树木和草丛，姥目森林还有一大特别之处，就是其中有雪拉比的祠堂，与这个祠堂相关的便是穿越时空的精灵雪拉比的传说，一旦满足条件，这里还可以真的召唤出雪拉比，而在雪拉比之外，此处还有一个神奇的小家伙……



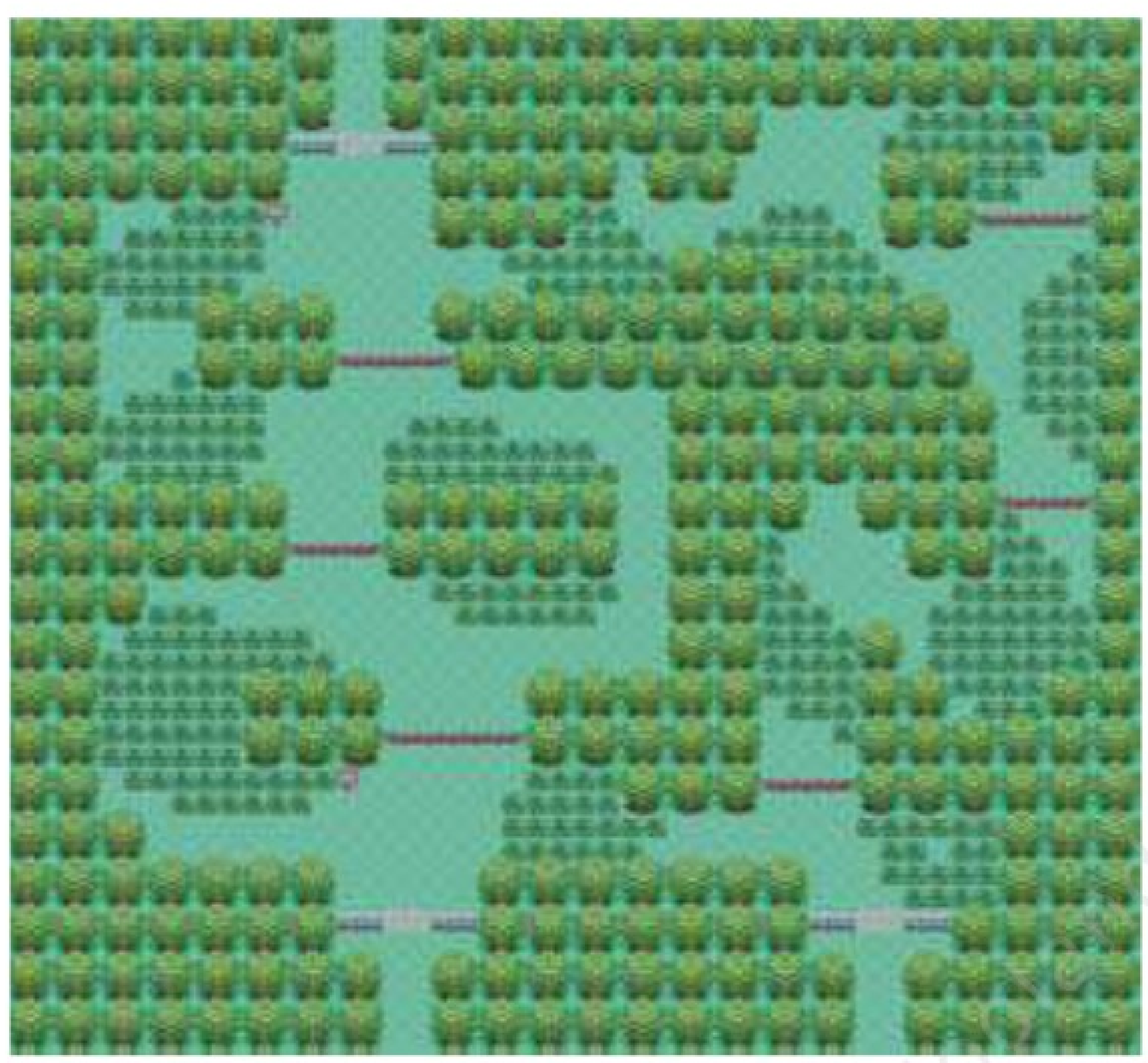
▲《金·银》的姥目森林。

## 橙华森林



橙华森林位于芳缘大陆的西南方，地处橙华市和卡那兹市之间，在南侧有两个出入口，其中左侧的需要掌握地图技能居合斩砍断挡路的树后进入。和姥目森林的曲折不同，橙华森林中的道路不仅不复杂，还颇有些阡陌纵横的简约。

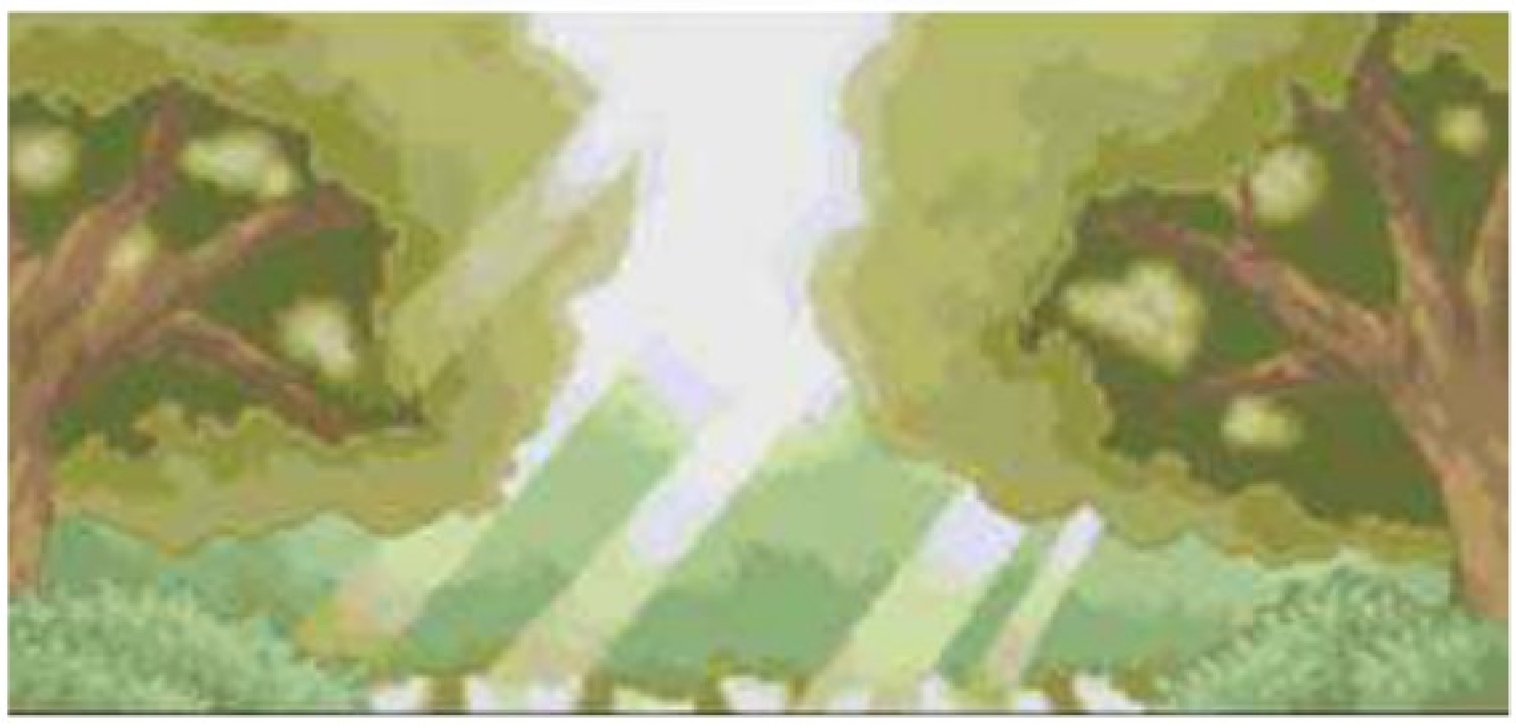
由于芳缘大陆的特殊性，使得橙华森林中出现的口袋妖怪也与之前的常磐森林和姥目森林中的种类大为不同。这其中除了当地常见的虫类和鸟类口袋妖怪，还有懒猴这样的珍稀精灵。和常磐森林一样，玩家所途经的橙华森林其实也是整座大森林中开发出的人行通路，因此行走者众多，而有些粗心的赶路之



▲《红宝石·蓝宝石》的橙华森林。

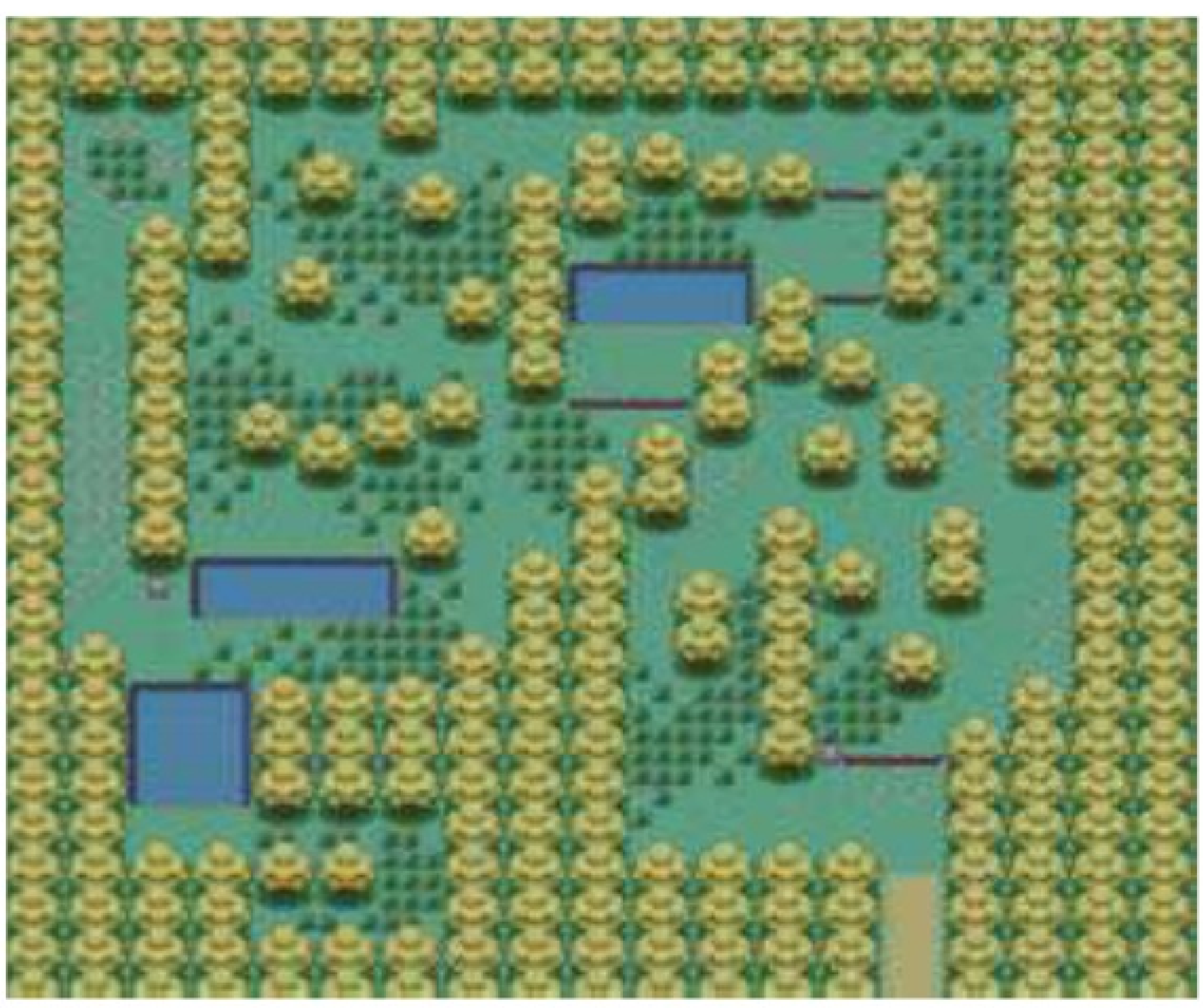
人掉落物品之后因为森林中光线昏暗，便彻底遗失，留意一下便会拾到。

## 树果之森



树果之森地处关东大陆之南的七岛群岛上的母子岛，在这座由一大一小两个相近小岛组成的岛屿上，东部的大岛为第三岛市，西部的小岛便是整座的森林——树果之森。树果之森如其名字，产有多种树果，其中不乏珍稀树果。而在这个小岛森林中，栖息的口袋妖怪种类繁多，像各种虫子、鸟以及草类的口袋妖怪，此外还有超能系的素利普栖息其中，总之物种非常丰富。此外森林中还有多个水潭，水潭中栖息着可达鸭、鲤鱼王、角金鱼、呆呆兽等淡水或淡水咸水皆适应的水生精灵。

虽然这个森林从名字看起来应该和谐安逸，但这座森林中还有催眠素利柏的传说，据说小孩子被催眠后便会误入歧途，因此第三岛市的父母一直都告诫孩子不要去树果之森玩。

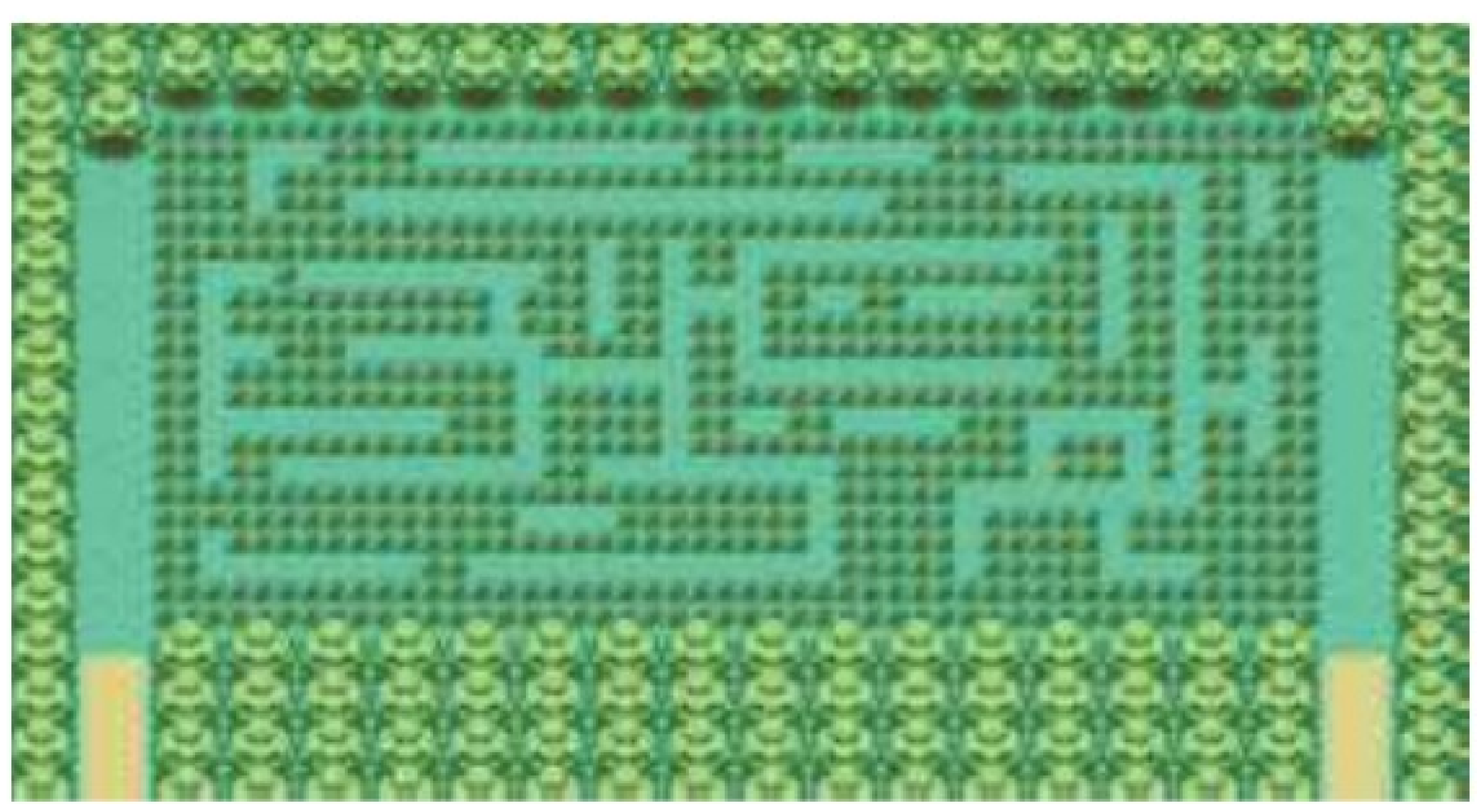


▲《火红·叶绿》的树果之森。

## 印记之林



印记之林位于七岛群岛中的高向岛上，下了船后沿着水路前行，上岸后一路往西，便会到达一个森林，和其他森林中遮天蔽日的参天大树不同，印记之林的树木大都比较矮小，而森林中的光线也非常充足，特殊的环境造就了这里独特的生态系统，这里栖息着关东、城都一带的大多数虫系口袋妖怪，像绿毛虫、独角虫、芭瓢虫、毒蜘蛛等，运气好的话还会遇到珍稀的大力甲虫。除此之外，再无其他类型口袋妖怪出现，甚至连鸟类天敌都没有。适宜的环境和大量的虫子口袋妖怪的栖息，使得这里也吸引了众多虫类爱好者训练师们来此，因此来到这里除了收服虫类口袋妖怪，还可以与捉虫少年、短裤少年、迷你裙少女、饲育家、遗迹探险者、野餐者等训练师们一较高下。



▲《火红·叶绿》的印记之林。

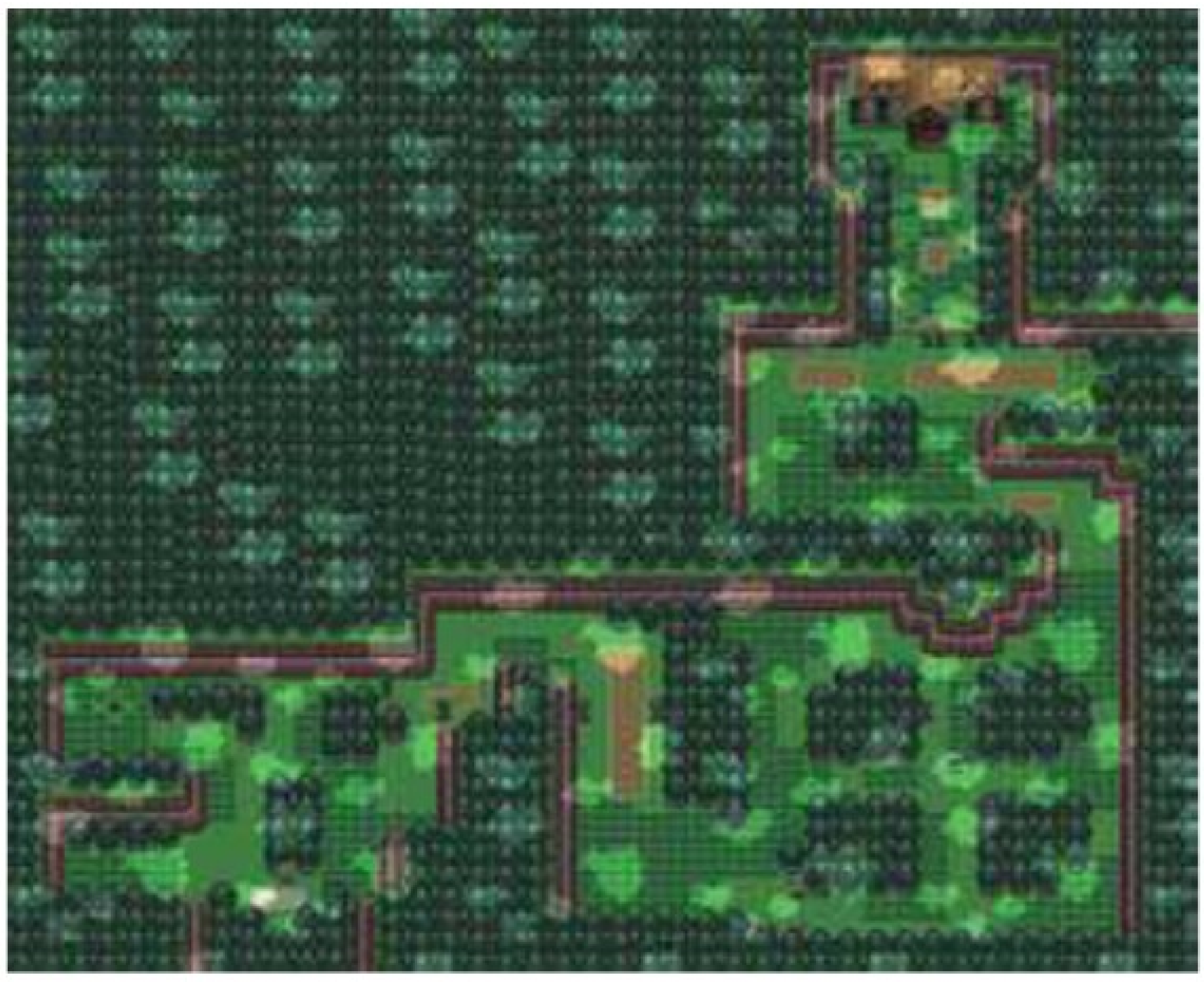
## 百代森林

百代森林地处新奥大陆西北侧，和



其他各地的森林一样，浓密的树木枝叶遮挡了阳光，使得森林里的光线很暗，暗到让人感觉阴森，因此也有一些诸如银河团在这里搞秘密行动的传言，而其中的洋馆更是有闹鬼的传闻，游戏进行到此时，女训练师藻见因为担心森林中的传言加上自己的吉利蛋又不擅长战斗，便邀主角结伴同行。

和各地的森林一样，游戏中这条曲折但并不至于让人迷路的森林通道，同样是人们在森林中开发出的道路——当然，这种道路并没有水泥沥青一类的人为修成的痕迹，这种林中的路更多是无数的人走得久了所自然而然形成的路。值得一提的是在森林中还有一座覆盖着青苔的石头，有着让伊布进化成夜精灵的神秘力量。而百代森林里的口袋妖



▲《钻石・珍珠》的百代森林。

怪，首先自然是虫类的口袋妖怪，此外虽然有比帕水獭这种“门前狗”，但却意外地没有惊目翁一家出现，不过有暗黑乌鸦和梦妖这类精灵出现，此外还有鬼斯出没——很显然，这正是森林闹鬼传说的源头所在。

## 矢车森林



就像矢车森林所在的伊宿大陆远离此前的关东、城都、芳缘、新奥等地一样，矢车森林的格局与此前日本地区原型的各地的森林格局不同。首先就是有一条河从森林中横向穿过，这在目前所说的森林中是独一无二的；其次就是由于伊宿大陆本身就高度现代化，因此穿过矢车森林的路几乎没有任何障碍，这里的通道已然修成了柏油马路。第三就是虽然赶路时矢车森林可以快速通过，但如果想要深入探索，会发现这座森林的可探险的范围大到超乎想象，在无路可走时，乘浪下水，甚至钻过一个倒地的空心枯木，都可能探索到新的道路以及新的发现，如果运气好，还可能邂逅到传说中的伊宿三剑客之一草剑士比里基昂。

而在口袋妖怪的分布上，尽管虫子、门前鸟这些草系些森林标志性的常客依旧在，但却都是伊宿当地独特的精



灵，比如虫子是包叶蚕和轮蜈蚣，门前鸟则是豆鸠，此外更可遇见达伽奇、纳伽奇、音波蝌蚪、挟木小子等。而摇草中同样可能出现塔本奈等珍稀的野生精灵。

## 迷路森林

伊宿地区有多片森林，除了最大片的矢车森林，雷文市东行不远，还会到达一个新的森林，相比树木繁茂得遮天蔽日的矢车森林，这座森林虽然不大，却给人感觉非常清幽，然而就是这种清幽，却也给人带来说不出来的诡异感。森林入口和内部的草丛中，同样栖息着种类丰富的口袋妖怪，虫类的有叶茧蚕，植物类的有小叶棉和金香娃娃，鸟类有灰鸠，此外还有塔本奈、电飞鼠、花斑鸠、叶娘蚕、妖精棉、金香仙子、水冷猴、菜冠猴和火冠猴，其出没时都会有摇草的现象发生，而在森林入口的河流中，则栖息着红色和蓝色的巴斯鱼。可谓是种类繁多。



▲迷路森林的佐罗亚克事件。

就在这么一座清幽的森林的最深处，长时间停着一辆贩售货车，车上有一个基本上不会说话的小女孩和一个很奇怪的女人，而有关这座森林的诡异之处，便恰恰来自于此——如若带上剧场版的预售券特典闪光三神君之一放在队首，便发生剧情，先是小女孩下车，然后奇怪的女人一番理论……最后竟然也变成一只闪光神君扑了过来，而在战斗中打到它才会发现真相——原来是一只雌性佐罗亚克幻化的！而随着战斗结束，佐罗亚克或逃跑或被收服，接下来的一幕更让人目瞪口呆：内部的森林消失了，只剩下空旷的林间空地，原来连这片诡异的迷路森林，也都是佐罗亚克幻化的。



▲两年之后，佐罗亚克再度出现。

## 白之森



在《口袋妖怪》历作游戏和剧场版的介绍中，往往都不乏“植被丰茂”这样的词汇，尽管如此，真像伊宿大陆这样拥有多座森林的还真不多，如我们说了开发面积最大的矢车森林，而迷路森林虽然为佐罗亚克幻化，但其实也只是大片森林中的林中空地，空地周围仍然是树木繁茂的森林。而在伊宿的东部，还有名为白之森的森林，这座树叶随风飞扬的森林只存在于《白》版中，森林中的树木分布格局非常规整，树种和周围的针叶林树木有一定的不同，在这纵横有序的树木之间，便有一小片一小片的草地和池塘，这些和训练师息息相关：出现在树林里的每一个NPC都对应各自种类的口袋妖怪，而物种则都是非伊


▲《白》的白之森。

宿本地产的口袋妖怪。

从与周围完全相异的树木以及与训练师对应出现的口袋妖怪种类来看，这座森林的人造可能性显然更大些，而那些出现不同口袋妖怪的草地和池塘，应该就是此地的训练师种植开辟，在此放养其他遥远地区才有的口袋妖怪物种，以此种方式来和其他训练师进行交流。如此说来，伊宿大陆虽然有三座森林，但除去幻化的迷路森林和人造的白之森，真正的野生大森林依旧还是一个，即矢车森林。

## 誓约森林



▲发生剧情后凯路迪欧学到了神秘之剑。

在伊宿大陆西南，还有一座小森林——誓约森林，位于算木镇的北部，在前冠军阿迪克家的东侧有不太起眼的小路可以到达，林中依旧是树木茂密并且有现成的通道。不过这里不会到达任何其他地方，林中也没有草地和任何野生的口袋妖怪的出没，水潭和河流也因为比较深而无法下竿垂钓以及乘浪下河。除了颇为醒目的一块巨石，没有其他任何东西。虽说这座没有野生口袋妖怪的森林相比其他森林显得死气沉沉，但如若带上剧场版《丘雷姆与圣剑士 凯路迪欧》的特典精灵凯路迪欧来此的话，就会发生剧情：钢剑士科巴鲁昂、岩剑士特拉奇昂与草剑士比里基昂会同时出现，教会弟子凯路迪欧以隐藏的技能——神秘之剑。而剧情之后，这座巨石上便留下了三个巨大的剑痕，成为了师徒情谊的见证。



▲《黑2·白2》的誓约森林。

## 小森林

小森林是五世代PGL梦世界的初始地图，作为森林，虽然地方不大，但潜藏着物种非常丰富的精灵，因为是梦世界，所以其中登场的精灵也大都是梦特性（即隐藏特性）。与这里的精灵邂逅之后，便可以通过玩迷你游戏的方式来



沟通，游戏挑战成功便也与该精灵成为了好友。当完成了对小森林的探险后，便会来到世界之树，在此决定将哪个精灵带回到现实世界中。

## 高端森林

在伊宿大陆的最中央，是一块由两座长桥链接的高端连接区域，该区域在地图上看其形状有如精灵球，大多数地方被森林覆盖，只有森林入口处为小块的平地。此处虽然有桥但并不能直接来此，而是通过传送到达森林入口。森林入口有一颗奇怪的树，名为高端之树，这棵树随着玩家的高端连接等级的提升而螺旋生长。



▲这里的精灵都来自于梦世界。

而进入森林，会发现这其中的布局是一个个林中空地相连，林中并没有野生口袋妖怪出没的草地，但却会出现很特别的口袋妖怪——自己的口袋妖怪在睡梦中所到达的梦世界中所带回来的口袋妖怪好友，它们便真实地出现于森林中，大概是初从梦世界来到现实还不适应，所以到此的口袋妖怪往往会在此茫然地徘徊，然而当看到主角，也就是带自己来的口袋妖怪伙伴的好搭档，便会开心地进入精灵球中。

## 白檀森林

白檀森林位于卡洛斯地区的东南处，连接着2号路和3号路，得名于附近的白檀市，作为野生森林，白檀森林中



同样被大树的枝叶遮挡得难见阳光，而森林中的布局则和关东的常磐森林非常相似。由于卡洛斯的精灵生态体系也和关东地区有一定的相似之处，所以森林中出现的口袋妖怪中，除了卡洛斯特有的吹粉虫和稚声鸟，也有绿毛虫、独角虫、皮卡丘等口袋妖怪分布，此外在伊宿森林极低概率出现的水冷猴、菜冠猴和火冠猴，在这里也有栖息。

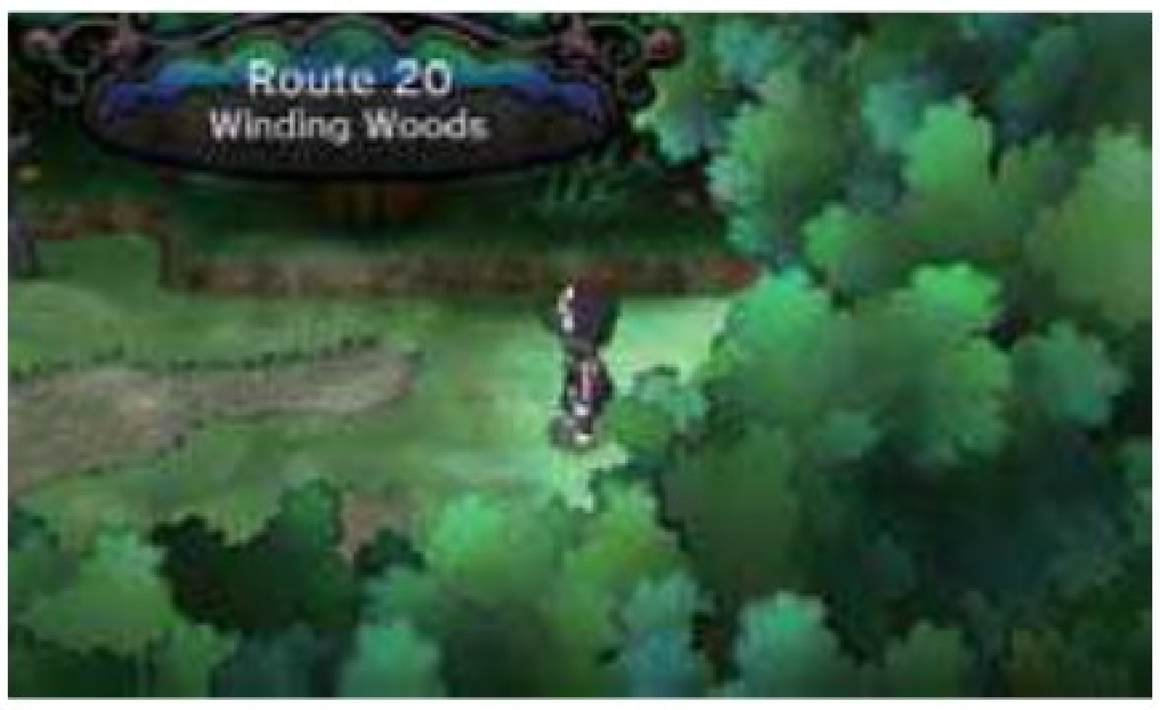
从通路布局、出现口袋妖怪以及同为初期迷宫等，都不难看出白檀森林有颇多向系列第一个常磐森林的致敬之处，而在游戏的流程中，这还是主角第一次和伙伴们的携手同行。顺便说下，尽管在游戏中白檀森林位处法国原型的卡洛斯大陆，但其中出现的吹粉虫的最终进化形态，却和玩家的3DS的注册地有关，而这也成为了《X・Y》中的一个特色的收集要素。



▲《X・Y》的白檀森林。

## 迷幻之森

在卡洛斯大陆的东部偏南的20号路，其本身也是一片森林，其日文名和伊宿的迷路森林相同，都为“迷いの森”。既然同名，那么自然便都是很诡异的场所了。 在前面说迷路森林时我们已经说过，迷路森林的诡异之处是因为佐罗亚克的幻化，而卡洛斯迷幻之森的诡异之处除了出没有诡异的亡灵古树，更有类似鬼打墙的迷宫，一不留神走错，便会发现又回到了原位置——此前明明是一直在前进的，而这对于急躁之人，往往会直接崩溃于其中，而其中神神叨叨的超能力爱好者和原本可爱的童话女孩，也更给这座充满了未知色彩的森林没更平添了一份神秘。




虽然森林气氛诡异，但也繁衍有大量野生口袋妖怪，但并没有一般森林中常见的虫子，植物类也只是撒孢子的投球菇和球桶菇，鸟类则是一般地方夜晚才出现的夜鹰，更多的则是超能系的哥特米尔和前面所说的亡灵古树，此外，这里还有野生的佐罗亚克出没，只不过概率极低……



▲诡异的迷幻之森，内有各种擅长致幻和催眠的精灵。

## 大森林中的精灵

介绍完了口袋妖怪世界目前为止登场的6作正统游戏中的所有森林，而森林中登场的口袋妖怪物种更是极大丰富。不过呢，虽然登场的有名字的森林多达13座，但其中如誓约森林和高端森林并没有野生口袋妖怪出没，像为捕捉其他地区口袋妖怪而设的白之森中的口袋妖怪我们也不在这里专门说。事实上，即便在森林中，野生的口袋妖怪也都是在草地中出没的，尽管大的话题上应该都属于草丛出现的口袋妖怪，但毕竟森林有独

特的生态系统，所以我们接下来介绍的口袋妖怪，也都是围绕着森林的生态系统来说的，一些更适合在野外草地的便不在此介绍，此外如水中、山洞以及鬼系的口袋妖怪因为前面三辑已经介绍过，这里便也不再重复赘述了。至于投球菇、达伽奇、纳伽奇、挟木小子、擎钢力士这些与人类息息相关的，也留到日后与人类相关口袋妖怪的特辑中一并介绍，故这里先略过，重点讲述森林中口袋妖怪们的各种生态状况。

## 绿毛虫、铁甲蛹、巴大蝴

绿毛虫是不少玩家接触的第一个虫系口袋妖怪，而对于很多玩家来说，绿毛虫还担任了一个特殊的职责：告诉玩家什么是效果拔群，尤其是用波波的旋风或小火龙的火苗攻击时，那清脆的一响告诉玩家何为属性克制。而即便选的是妙蛙花或杰尼龟甚至小拉达，也不用担心会被绿毛虫给干掉——因为绿毛虫的攻击力实在太低了。

绿毛虫虽然名叫毛虫，但外形上其实是青虫，其原型是银月豹凤蝶的幼虫，两个可爱的大眼睛对应原型背上的两个伪眼，头上的触角则对应原型的Y腺，嘴巴则对应原型真正的头部……总之是在保留原型的最大特征的同时，给完美地Q化了。尽管很可爱，但在游戏的图鉴中，绿毛虫的确是处于食物链的底端，其外形特征充分说明了这点：一身绿色，是保护自己在叶子中不易被天敌发现，头上的触角则会释放出强烈的臭味去驱逐天敌，以此来给自己上双重保险。当然，绿毛虫的食物便是树叶了。而相比游戏，动画中绿毛虫的地位被表现得更加直接：就是食物链的底端，即便是口袋妖怪而非草丛里的一般小虫（如喵喵身边的流萤），但面对鸟类口袋妖怪还是只能消极防守，否则便会成为天敌的腹中餐，而这也是大多数玩家提起口袋妖怪丛林法则时最喜欢举的一个代表性例子。



相比在森林入口处草地就可以预见的绿毛虫，野生的铁甲蛹就只能到森林里去遇了。初代因为画面显示关系，很多玩家都不会认出铁甲蛹是绿毛虫的进化——或者说第一次玩碰到铁甲蛹时，甚至还不知道进化到底是怎么回事，只知道这个弯月状的家伙越战越硬……当终于啃动这个坚硬的怪物甚至满怀喜悦去收服了时，发现这竟然是一个不会攻击的家伙……然而在培养绿毛虫的时候，却意外进化成了铁甲蛹，而且还保留攻击技能，尽管由于进化后物攻不升反降导致其攻击力极低，但聊胜于无，更关键的是，这第一次的进化，给人的激动是无可取代的。

而图鉴对铁甲蛹的说明，也与其战斗方式极其吻合，即通过不断变硬来保护自己，让外壳坚硬得如同铁板一般。尽管如此，这坚硬的外壳和铁甲蛹本身也不是一体的，而是类似于茧的外壳，其本体是在外壳之内，非常柔软脆弱，如果外壳被持续攻击，里面的本体便会掉出来——当然，本体到底什么样，起码在官方那里，是和地鼠的地下部分一样是个谜的。

铁甲蛹的外形其实也是典型的蝶类蛹的外形，只不过比现实中的蝶蛹的外壳要硬很多。现实中的蝶蛹外壳薄而

脆，所以也保留了其拟态保护色，使得其无论什么时候看都像是卷起的叶子，以免在最需要静养的时候成为天敌的腹中餐。而游戏中保留着这个类似绿色卷叶的外形，配以图鉴中的说明，很显然，铁甲蛹也是能藏则藏能躲则躲的消极防御型。

虽然铁甲蛹的防御在初期相当高，加上变硬技能强化更是硬上加硬——可问题是，作为玩家的口袋妖怪来说，这么坚硬的意义并不大，低攻击输出更加增大了培养的难度。不过苦尽甘来，当培养到10级时，铁甲蛹再度进化，便是美丽的巴大蝴了。尽管从强度上说巴大蝴实力平平，但在10级这个大多数口袋妖怪还都是初期形态、很多使用大众冲撞技能战斗的级别上，第三形态且能使用超能系的念力进行战斗的巴大蝴还是相当强力的。

外形上说，巴大蝴是很明显的大型蝴蝶，虽然长着小尖牙但并不是用来撕肉的，而是以花蜜为食，而且进食量大，为了寻求花粉会飞上很远。由于其覆盖着鳞粉的翅膀有着防水的特性，因此即使在雨天也会出来采蜜，而其翅上的鳞粉不仅防水，更带有一定的毒性，所以其本身也可以利用这些鳞粉来有意令对手中毒、麻痹或睡眠。当到了繁殖季节，巴大蝴们便会从密林中飞出来，大量地聚集到海面上空，其景象颇为壮观。

虽然巴大蝴是标准的昆虫，但是在其设定上还是加入了相当多的改动的，比如肢体，现实的昆虫应该是6条腿，而巴大蝴则是双臂双足。而从自然的角度来说，草食性且拥有带毒鳞粉的巴大蝴，其实已经没有多大的生存威胁了，毕竟对于食虫的鸟类来说，跟这种麻烦的家伙纠缠，远不如去狩猎又弱又营养丰富的幼虫们来得实惠。



而这一家在游戏中的登场次数也是相当多，绿毛虫虽然早在初代就已登场，但这并不影响其在以后作品中的活跃，像城都的姥目森林、自然公园，七岛的印记之林，新奥的百代森林，卡洛斯的白檀森林，都可以看到这个熟悉而又可爱的绿虫子的身影。而作为进化形态，铁甲蛹也几乎存在于很多地方，除了卡洛斯的白檀森林未有出现、而伊宿12号路稀少出现外，其他绿毛虫出现的地方都可以遇到铁甲蛹出现。至于巴大蝴，虽然在关东大陆并没有野生出现记载，不过在城都的自然公园和2号道路会极少数出现，而在连铁甲蛹都是稀有物种的伊宿的12号路摇动的草丛中，也有可能发现野生巴大蝴。

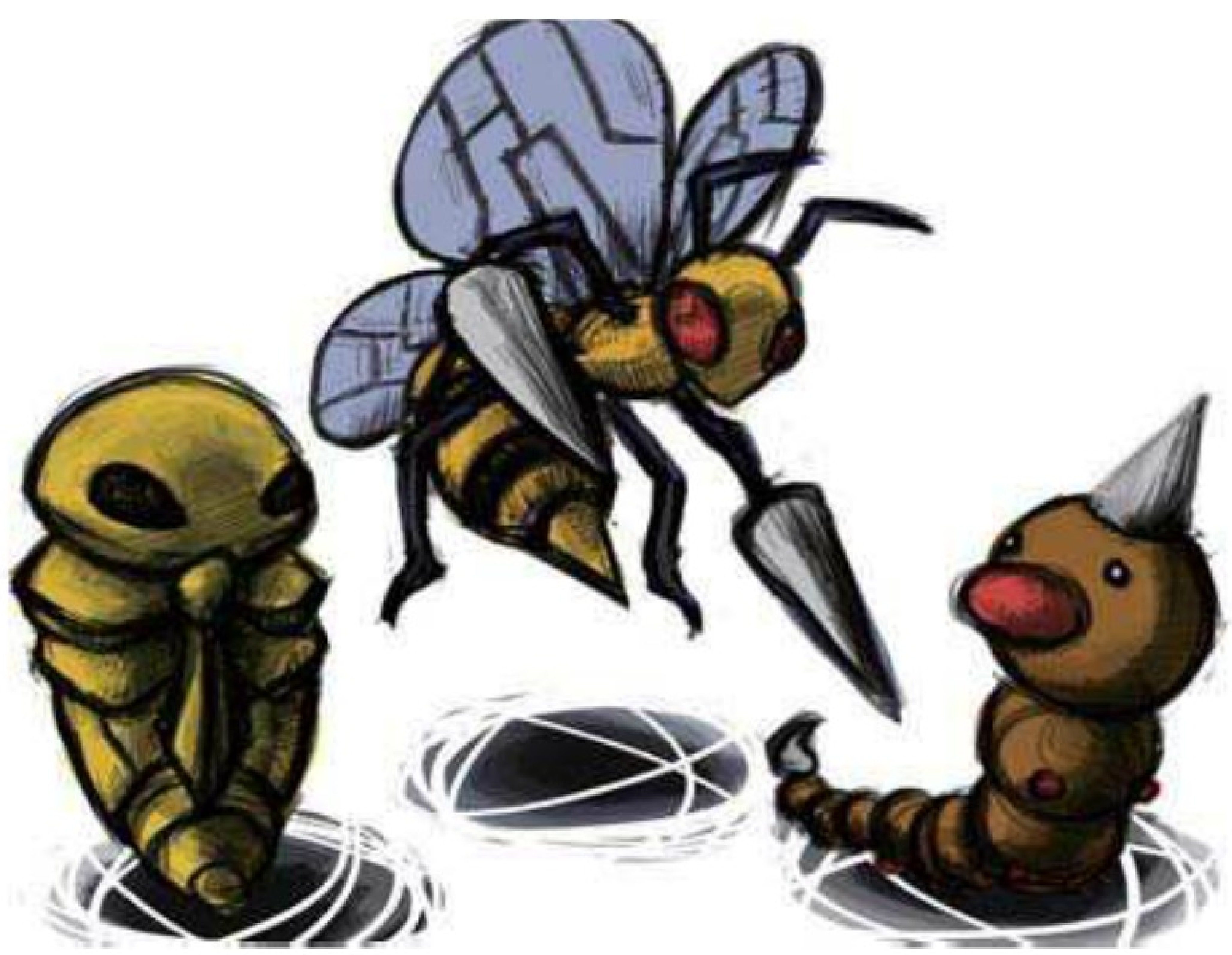
## 独角虫、铁壳蛹、大针蜂

初代的《口袋妖怪》有两个版本，两个版本中不乏彼此对应互补的口袋妖怪，而元祖级的虫子也有此设定，与前面说的绿毛虫一家对应的，便是独角虫一家。

作为初代和绿毛虫同为常磐森林及林口草地的虫子口袋妖怪，独角虫比绿毛虫给玩家造成的麻烦要大很多，其主要原因便是其惟一的攻击技能毒针，虽说和绿毛虫的撞击同样为初级技能，但却有附加中毒的效果，尽管概率不是很高，然而在通过森林时真的中了毒而之前又没有准备时，那可就要一路忍受着中毒口袋妖怪的痛苦呻吟了……因此闯常磐森林，一定要准备解毒药，不防别的，专门防独角虫的毒针。

外型上说，小眼睛的独角虫和大眼睛的绿毛虫相比，简直可以说不是一个画风了。从形体上说，一节一节身子的独角虫其实更像是在地下生活的蛴螬一类的幼虫。而且虽然也是食物链底端的吃树叶的幼虫，但在生存方式上，独角虫走的是与绿毛虫完全不同的路线，即以鲜艳的颜色来警示天敌，头上的角更是其威胁的利器，要是胆敢侵犯，小家伙头上的毒角即便不能一下毒杀天敌，也会让对方疼很久，而且不仅在头上，尾巴上也暗藏毒针。

就如独角虫与绿毛虫，独角虫的进化形态铁壳蛹与铁甲蛹也是初代相对的两种虫蛹口袋妖怪。进化后成蛹便没什么战斗力了，使得铁壳蛹也要走防御路线，一般是躲在叶子后面或树枝中间等待进化，但依旧有着示威的意味：醒目的黄色外壳，狰狞而猜不透的面部表情，还有犹如随时蓄势待发的外形——但也仅能如此，尽管图鉴中说铁壳蛹在身处危险时可以通过毒针和毒液来自我保护，但在初代真正发生战斗时，野生的铁壳蛹能做的和铁甲蛹一样，只有



不断地变硬、变硬再变硬，自身没有任何攻击技能。只有玩家用独角虫进化而来，才能拥有毒针这个进攻技能。

铁壳蛹从形态上来说，正是昆虫的蛹形态，其外形也和现实中的蜂蛹极其相似，而且是已经有了成虫形态的蜂蛹，只不过没有了外面的茧壳，直接以自身的外壳来抵御外界的攻击。而且和铁甲蛹一样，7级便进化的独角虫与铁壳蛹，同样给很多初接触《口袋妖怪》的玩家带来了无可取代的进化的惊喜。

大针蜂作为这一家的最终进化形态，和温和的巴大蝴比，性格是相当激烈，动画中成群的大针蜂发起的攻势颇有气势，即便是主角光环加身的小智也不得不跑。在图鉴中，大针蜂的习性之一也是群体活动，而且有极强的领地意识，一旦地盘被侵犯，便会用它两个前臂和尾巴上的毒针进行攻击。由于是最终的进化形态，其拥有翅膀后的机动性和三个毒针的毒性也都远高于进化前的形态，其毒针甚至可以让一些对手毙命。而这也使得大针蜂的食谱从树叶扩展到了肉食上来，以强烈的毒针攻击猎物，然后带回巢穴中满满享用。大针蜂的原型和巴大蝴一样一目了然，正是马蜂，甚至连食谱都体现了其植物性、动物性来者不拒的杂食特征。

尽管在动画中的表现凶猛异常，游戏中的造型和图鉴介绍亦够凶悍，但其实它的实力一般，不过在六世代中大针蜂的物攻已经增加到了90即便和同在初代出道的巴大蝴比，配合剑舞强化和尚可的速度，还是可以一拼的。尤其是即将到来的重制版中有了MEGA形态，其战斗力更是大幅增强。

分布上，独角虫也和绿毛虫一样，在关东、城都、七岛、新奥、卡洛斯等都会看到这种看着呆萌、但惹恼了会毫不犹豫使用毒针的凶悍小虫子。而中间形态的铁壳蛹也在很多地方出现，相较于独角虫则减少了卡洛斯的白檀森林而增加了伊宿的12号路，虽然都是12号路，但铁甲蛹存在于《白》版，而铁壳蛹存在于《黑》版中。而大针蜂则会低概率出现在城都的2号路、自然公园，另外在姥目森林中撞树也会有一定的概率撞下野生的大针蜂，说明姥目森林里其实也有栖息，并且同样在《黑》版12号路的草丛中出现——而这，也是和该地区少量栖息的铁壳蛹有关。

## 波波、比比鸟、比雕

相比绿毛虫和独角虫这两支虫系家族的口袋妖怪，作为门前鸟的波波的登场就更早了。虽说“门前”这名字听起来有种烂大街的嘲讽意味，但门前鸟却经常爆出热门强者，像根性大王燕、肉搏惊目翁、疾风之翼火矢鹰，而波波最终进化的比雕虽然鸣叫声和模样都气势十足，但火力却并不足以让其担任主攻手，尽管如此，初期的波波还是很多新玩家、尤其是选用妙蛙种子的玩家的噩梦，因为初代波波在5级之前惟一的技能就是旋风，别无选择，这一招比常规的撞击的威力大5，尤其是属性相克更是让妙蛙种子主人们头疼。而这个头疼往往伴随着最初期的对口袋妖怪的练级。

不过这个头疼在到达常磐森林时有所缓解，一来是此时玩家就算此前练级再辛苦，此时主角口袋妖怪也差不多10级上下了，可以靠等级压制波波了；二来则是波波5级之后学会了非攻击技能泼沙，尽管有降命中率的效果但并不明显，相反还白送了玩家一次攻击的机会。事实上从二代开始，旋风变成了9级学会、初期技能变成了撞击，这才把这



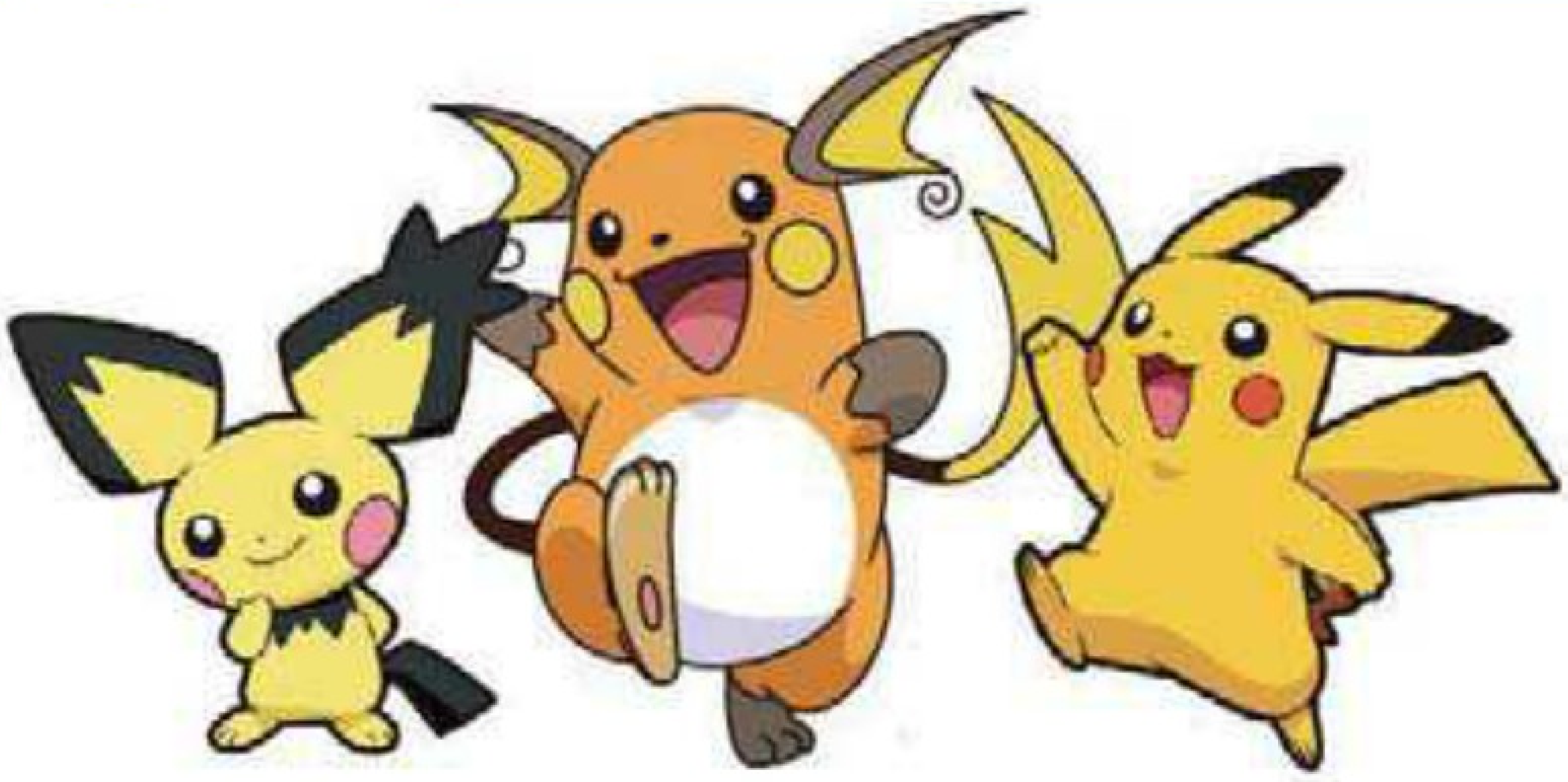
个门前鸟的初期攻势给真正降下来。波波在设定中是种不好打斗的小鸟，但在初代游戏中的造型由于身躯和腿都比较短，而使得波波看起来更像只小母鸡，到动画和动画改编的《黄》中才真正有了小鸟的模样。而其在初代中的表现也如前面所说，其仅有的本系技能旋风，也给初期练级的玩家带来不小的麻烦。尽管波波很老实，但这和肉食性的习性完全不矛盾，其地里刨虫的动作相当娴熟——当然，这也和现实中的鸟和鱼一样，几乎很少有纯素食类的。当然，所谓的“土里刨虫”也是初期口袋妖怪数量少而难以构成完整生态的原因。

接下来说比比鸟，比比鸟在初代游戏中是为数不多的在早期即可入手的第二形态的精灵，进化之后便没有了此前波波的温和了，翅膀大、爪子大带来的是其战斗力的大幅提升，而性格上也激烈好战起来，而且和现实中大多数凶猛好战的动物一样，比比鸟拥有了强烈的领地意识，一旦发现对手便会与之恶战、直到将对方赶走。而平日里则盘旋在空中，发现猎物便急速俯冲捕捉。这里出现了两种生物类的介绍，一种是对手，而这个对手便是与其无食物链关系、但是却会有你死我活的争斗，这在现实的野生动物中也很常见。从土里刨食的小鸟进化成1米多高的猛禽，其战斗力的增强也是有目共睹的，初代的《黄》版中，比比鸟在常磐森林中可以直接遇到野生的，这显然也是和动画中小智捕捉的比比鸟同伴相呼应。当然，随着游戏的进行，野生的比比鸟的出现也逐渐增多，不过除了常磐森林和树果之森，野生比比鸟更多地是出现在关东和城都的草丛之中，毕竟对于这种一飞冲天的大鸟来说，森林还是会或多或少地有些限制其行动的。

如果说比比鸟是因为体格大又经常需要飞空而在森林中少有栖息的话，那比雕就更不可能在森林中出现了，不过现在的情况是，比雕在任何一个大陆的任何一个森林或草丛或其他地方都不存在，所以索性把比雕跟着两个进化前形态一起说。比雕身高达到了1.5米，这对于一只鸟来说是相当大的，不过比雕和进化前的比比鸟一样，并非那种长时间盘旋在高空的鹰类鸟，所以其展翅宽度比较有限，尽管不能高空盘旋，但这对强有力的翅膀却赋予了比雕双倍音速的飞行速度，除了飞得快，这对大翅膀还能扇起强风，其强大的风力可以折断树木，而这也成为了其战斗的主要方式之一，除了用翅膀扇动起风以及高速疾冲这些技能，还有在游戏中没有体现出来的利器——比雕的巨大利爪，在《蓝》、《水晶》和《叶绿》的图鉴中，比雕的描述就是滑过水面用巨大的利爪捕捉鲤鱼王等猎物。从这条来看看，比雕的胃口也是相当大的，而鲤鱼王之外还有“等”，说明在其登场的版本中，其他喜欢在水面冒泡的水生口袋妖怪甚至陆地上的小型口袋妖怪，都可能成为比雕的食物。

## 皮丘、皮卡丘、雷丘

说到系列吉祥物的萌物皮卡丘了！



皮卡丘在设定上是老鼠口袋妖怪，和拉达是一类，不过外表上，皮卡丘并没有诸如龅牙、尖嘴巴、尖尾巴这些老鼠的特征，因此如若官方不给出分类还是很难把皮卡丘和鼠类联系起来的。皮卡丘的一大特点是看着胖乎乎的黄色的身体，表情也很萌，尾巴则呈闪电型，脸蛋上红红的两块是可以发出电流的电颊囊，而这里释放出的电除了用来击退来犯之敌外，还有个作用就是把坚硬的树果烤软了吃——想象一下这个场面还是蛮可爱的，而这也说明了皮卡丘的生态特点：以树果为食，而且所食用的树果种类中不乏坚硬的，但却可以用电来烤。如若套用现实中的食物链来说，皮卡丘这种素食的鼠类很显然会是食物链的底层，但皮卡丘显然不是普通的鼠类，首先会放电这一点就足以吓退一大票鸟类天敌了；至于蛇类，动画里无数次被电飞的阿柏怪和剑牙蛇已经用事实证明：这黄黄胖胖的老鼠不能招惹。

而皮卡丘通过雷之石进化成雷丘后，体型更大，并且整体能力都有变强，可以说除了可爱度有所下降之外，其他均有显著提升。虽然雷之石进化的过程似乎是人类所为，但实际上，在初代的无人发电厂和强者如云华蓝洞窟，我们也能看到野生雷丘的身影，但也只限于初代，以后的历代的任一版本中，想要得到雷丘就只能通过皮卡丘使用雷之石进化了。

而二世代，借由宝宝系统的引入，皮卡丘的进化前形态皮丘也登场了，这个可以看做是萌化的小不点皮卡丘，但官方在其图鉴介绍上是相当用心的，尤其是蓄电部分，在被吓到或惊讶时，蓄的电就一下放光了，于是重新蓄电……而作为首席萌物的宝宝形态，皮丘的登场活跃次数就比雷丘多太多了，动画中就不说了，《心金·灵银》还出现了特殊的锯齿耳皮丘以及皮卡丘色皮丘，甚至在《突击队3》，都登场了弹着琴的尤克里里皮丘。

其实作为吉祥物，皮卡丘这种小精灵，也正是“Pokemon”的另一个常用译名“宠物小精灵”的由来，而对这种萌物，以丛林法则来解读虽然有些残酷，但官方也给了其非常合理的一个设定，即以素食者的身分和足以对抗任何可能成为天敌的对手的能力，而舒舒服服地置身于丛林法则之外。

## 毛球、末入蛾

从定位来说，作为毛毛虫的毛球，同样应该是生长在树木繁茂的森林里，毕竟在图鉴中的介绍是住在大树下。



当然，即便是毛球出没的12号路、13号路等，也是树木茂密，只不过没达到森林那种遮天蔽日的程度，而之所以在这里介绍，是因为我们的介绍地点已经转移到了第二站——城都的姥目森林，这个生长着姥目栎、有着祭祠的大森林，毛球则是从《水晶》版开始出现在这片茂密的大森林中。

曾经有人发现毛球和巴大蝴的脸很像而推测毛球会不会是巴大蝴的原设定，其实还真不是，毕竟巴大蝴那一家是严格遵守现实中蝴蝶的进化原型的。而之所以撞脸，则是因为毛球也有复眼、鼻子和小尖牙，复眼是大多数昆虫的特征，鼻子则是大多数昆虫的嘴巴上部的凸起，而小尖牙，巴大蝴纯粹是卖萌，毛球则是真真正正用来狩猎的。

毛球看起来圆圆的一团很可爱，而毛球的猎食，则正来自于为其增添不少萌点的小尖牙和复眼。毛球的站立高度有1米，也就是两个皮卡丘还多，如此可以想象下其看似可爱的小尖牙其实有多大；而毛球的复眼则有如雷达一般，在黑暗中不仅能够夜视，还能发出光亮，这也为其在黑暗中狩猎捕食提供了极大的便利，而其猎物，则是比它小的虫子——小不点的波波是从地里刨出小虫来吃，虽然这个1米高的大虫子完全可以将绿毛虫、独角虫等虫类口袋妖怪作为狩猎对象，但是图鉴中却介绍其食物对象是也是夜晚出没，所以起码把同代的其他两个小虫子给从食谱里排除了。至于那一身毛，颜色上说，生活在树下显然不利于藏身，但却更加便于在夜晚中将自己藏匿于黑暗，而且毛的质地坚硬，还可以放毒，这也是其对付天敌的一大利器。

总之，毛球虽然可爱但亦有其凶悍的一面，而在幼虫形态就可以掌握念力甚至精神干扰这样的超能系技能，显然也是它强于大多数同为初期形态虫子的所在。

跟随毛球，末入蛾也收录到了森林口袋妖怪们之间。事实上，在初代的游戏中，末入蛾是以强力口袋妖怪的身分栖息在冠军之路和通关后才开启的华蓝洞窟中，在特攻和特防分开计算调整了个体值后，末入蛾的种族值亦达到了450，速度和特攻都可以一搏，其后加入有色眼镜特性和强化技能蝶舞更让其火力翻着番地加强。

末入蛾的高度为1米5，比巴大蝴更大，而且和初代其他虫类不同的是，末入蛾是真正有六肢，而不是像其他的只有四肢。翅膀尽管颜色单调，但上面构成花纹的那些不同颜色的鳞粉，亦带有不同的毒性：浓的会令对手中毒，淡的则令对手麻痹。战斗时，便会通过扇动翅膀来将这些鳞粉洒向对方，从而施以异常状态，而且不光是战斗时，就是平常飞行时也会散下鳞粉，而人接触到这种鳞粉往往会被麻痹得无法站立。而其不低的个体值和强悍的鳞粉以及掌握超能系技能，也都足以令其跻身于野生强者如云的冠军之路和华蓝洞窟中。虽然如此，这个巨大的蛾子的菜谱却异常简单，只是些小虫子，并不会去捕猎其他小型的如拉达、波波、喇叭芽等口袋妖怪。然而强大的口袋妖怪们想把这个大蛾子作为大餐的话，必然也会尝到其鳞粉的威力。

不过其“口袋名人堂”的位置并未坐稳，到《黄》版中，末入蛾便开始和走路草、喇叭芽等一众小口袋妖怪们出现在关东和城都的草丛中，而之所以收录进森林部分，除了进化前的毛球是姥目森林中的住客外，在七岛的树果之森中，亦有末入蛾栖息其中。

## 大钳甲虫

大钳甲虫的外形相当威武，两个犹如大牙的长角不仅看着有震慑感，其实际的力量也非常大，不仅足以折断大树，还可以举起比大钳甲虫自身重两倍的对手。而在战斗和捕猎时，这对大角的作用就非常大了，借由这副大角，大钳甲虫往往会硬生生地把猎物夹断，而如果确实夹不断，大钳甲虫倒也不是一条路走到黑，而是直接把对手扔出去——既然打不过，那就请君离开吧。

可以说，大钳甲虫是种很牛、甚至很霸道的精灵，但这种精灵有一大不足，就是不耐低温，一旦气温降低，大



钳甲虫便会行动反应大大下降，甚至可能会无法行动，因此天冷时它们往往直奔树顶或树根底下去睡觉……虽说如此，大钳甲虫算上两个牙般的大角，其身高达到1.5米，而如此大且有蛮力的虫子，即便在昏睡时，也没什么精灵去招惹它。

## 喇叭芽、口呆花、大食花

在上辑《万圣节特辑》中，我们介绍过各地闹鬼地点中就有喇叭芽之塔，当然喇叭芽本身并不闹鬼，主要是喇叭芽之塔年头太久且长年空置，所以栖息了不少鬼斯。而喇叭芽虽然看着很可爱，但由于其长着人脸模样的花蕾，



所以喇叭芽也被认为是传说中的曼陀罗草——一种有着人形、被拔出时会发出恐怖尖叫声的很邪性的药草。事实上喇叭芽只是很正常的口袋妖怪，平常用蔓藤以极快的速度来捕捉小虫。除了捕猎，也会把脚做根伸到地下来吸收水分。而对于天敌，往往不会正面反抗，而是利用其细软的身体来回避攻击。

进化后变成了口呆花，貌如其名，变成了一个张着大口的呆呆的模样，身上的根茎部分都没了，整个变成了个大花骨朵的模样，加上大圆口，显而易见口呆花的食物不再局限于小虫了，一些大的猎物也可以一口吞下，图鉴中对其的描述是：在饿的时候，会直接把近身的给吞掉，以溶解液来对其消化。而对于大的猎物，口呆花也有自己的捕猎方法：先是用有毒的花粉封锁对手的行动，接着以锋利的叶片进行切割，然后以溶解液来分解消化……等吃饱喝足，便用花杆位置的钩子将自己挂在树上睡觉，但睡死后往往会从树上掉下来……

而在叶之石的作用下再度进化成为大食花，其身高便长高到了1米7，这意味着大食花的食谱进一步扩大，理论上说即便是高大的成人，面对其毒粉、叶刀和溶解液的连环攻击，也是难逃厄运。大食花的捕猎方式依旧是引诱猎物上钩，而且有两种方式，第一种是用口

中散发的浓郁蜜香来引诱喜欢吃蜜的猎物们，而那发出蜜香的液体实则是它用来分解猎物的溶解液；还有一种则是从头顶叶子上伸出的藤的末端，通过抖动装成小动物，来吸引肉食者们。而无论是什么精灵，在其强大的溶解液之下，最后都会融化得渣都不剩。

至此我们发现，比起那些真正的猛兽猛禽类的狩猎者们，大食花这一家给人的感觉会更恐怖一些，毕竟诸如“食人花”类的传闻本身就很可怕，而比起已知的猛兽，这种潜藏在暗处的捕猎者则更会令猎物死得稀里糊涂，在口袋妖怪的世界中便有传说：在热带雨林最深处有大食花的地带，但无人能证明，因为去的人无一归来……而在进化前，则普遍分布于各地的草地中，仅口呆花有在树果森林中有出现——虽然从游戏分布来说这一家更适合放在草地里，但从图鉴的习性描写上说，放在森林中其实倒更合适。

## 蛋蛋、椰蛋树

蛋蛋最早是在初代《红·绿》在狩猎区中出现，随着呱啦呱啦地一阵鸣叫，好几个表情各异的裂了的蛋组成的口袋妖怪相信给很多玩家留下了深刻的印象。当然，在早期黑白画面中，初看这种口袋妖怪时是很难把这些圆东西和椰子甚至是植物联系起来……在狩猎区自然是稀有物种，还好到了二代，从姥目森林中就可以得到，只不过不再是草地中遇到，而是撞树，把蛋蛋从树上给撞掉下来，然后再战斗收服。从设定上说，二代的撞树的确是相当有趣的，而且和生态的贴合度也更高，毕竟一堆椰子的最佳生存场所是挂在树上而非穿梭在草丛中，而姥目森林又地处城都大陆的南方，所以出现在姥目森林的树上还真不奇怪。

蛋蛋的外形是6个分散的蛋，每个蛋都有一个表情，而且每个头上都有裂缝，最后背对着大家的那个甚至直接没有了顶盖，露出了里面黄色的不知道是蛋黄还是大脑的东西。虽然6个加一起是个口袋妖怪，但其实其中的每个蛋蛋也都是一个单独的个体，它们通过心电感应来彼此吸引，呼应交流，集齐6个在一起才能正常地生活，否则就会表现得焦躁不安。

对于这种半植物半动物的草系口袋妖怪来说，其在口袋生态系统的食物链中的定位一直是比较模糊的，以蛋蛋来说，虽然看着是蛋，其实更倾向于植物的果实，而外壳尽管裂了但丝毫不影响其硬度，里面黄色的东西不流出来就没事，而且裂纹增多，还意味着将要进化。虽然是掌握超能力且集团行动的家伙，但那个露出里面“蛋黄”的蛋，如果不想被鸟类



什么的突袭钳上一口，还是要高度警惕的。

椰蛋树是我们本辑介绍的口袋妖怪中又一个靠进化前形态收录的口袋妖怪——而且椰蛋树不光是在各森林中没有野生的出现，在全系列中椰蛋树都只能从蛋蛋进化来获得。虽然游戏中没提供野生的捕捉，但并不等于没有野生的存在，动画中便出现了大群的野生椰蛋树，而且椰蛋树们都是群体行动，因此被称为“移动的热带雨林”。

椰蛋树高2米，体重240千克，有着直立行走的双腿，而树上的果实和进化前的蛋蛋一样，每个都长一张脸，如果环境好导致果实超量或超重，那么果实就会掉落在地，成为了单个的椰蛋，然后通过心灵感应快速找到其他椰蛋，找齐5个后便成为了蛋蛋。

和蛋蛋一样，这种半植物半动物的口袋妖怪的食物比较模糊，从其图片上看，椰蛋树的嘴里多了两个和人的犬齿差不多的两个小尖牙，似乎有其肉食性的一面，但很显然这个疑点在技能上是看不出来的，因为这个体型庞大又会超能力的大家伙，无论如何也不至于去用嘴里的小牙去咬。不过在系列引入了特性系统后，椰蛋树拥有了在晴天下速度加倍叶绿素特性，这说明，椰蛋树起码有光合作用这种植物特有的无机转化有机的生态过程。

## 宝宝丁、胖丁、胖可丁

胖丁早年一直是生活在草地中，而在《X・Y》却意外地出现在了森林中，而且还是颇为诡异的卡洛斯20号路迷幻森林。胖丁长得圆圆的，眼睛也又大又圆，加上猫耳，使得其看起来就像是长了手脚的猫头。胖丁的大眼睛很适合拿来诱惑人，此外还会唱出让人非常舒服



的歌曲来使其入睡，有研究表明：胖丁唱歌时声音的波形，和人熟睡时脑电波的波形完全一致。而一旦吸气膨胀变大，其唱歌的时间便会更长，而且催眠效果也更强。

当胖丁进化为胖可丁后，身高便长到了1米，大大的眼睛依旧具有诱惑性，吸气之时也能把自己像气球那样膨胀变大。而且胖可丁的毛细致而柔软，令人着迷，人一旦触碰到便会对那种舒适爱不释手。此外还有在二世代增加的进化前形态的宝宝丁，圆圆小小的一个，甚至还没长出耳朵。尽管看起来胳膊短腿短，其实宝宝丁的行动方式更多的时候是依赖于充满弹性的身体来弹跳——或者说，这种柔软的身体是天生的，走路时候弹，跌倒时候更是往起弹。不过比起进化之后那近乎魔力的催眠唱功，宝宝丁因为声带还没长开，因此还没法唱得那么魔性，但也会持续地去练嗓子，唱时全身会涨成粉红色，用嗓子过度还会用清澈的小河水来漱口。此外，宝宝丁还有很特别的一点，就是身体上会飘出棉花糖般的淡淡的清甜气息。

和皮卡丘、皮皮这些可爱系的口袋妖怪一样，可爱的胖丁一家，起码在历作的图鉴中是远离了生态食物链的，而胖丁之所以被收录进迷幻之森，大概也和它诱惑的大眼睛以及魔性十足的唱歌有关。然而在初代有关胖可丁皮毛的各种大力称赞的描述之后，最后也加了句：其毛皮是高级品……于是这也成了一个黑历史，不过毕竟近20年的时间过去了，如今胖可丁不仅继续卖萌，而且在卡洛斯当护士时，看着似乎比在关东时候更大了不少……



## 咕咕、夜鹰

姥目森林中栖息有非常多的初代口袋妖怪，像绿毛虫、独角虫、派拉斯、毛球那一众虫子，以及走路草、蛋蛋这些草系精灵，此外还有可达鸭，但是《金·银》的“门前虫”绿蜘蛛和芭瓢虫却没在这城都的惟一森林里，使得森林的草地已然被关东口袋妖怪们完全占领。好在使用撞树的地图技能，还可以撞下咕咕，这也使得城都的姥目森林不至于被关东的精灵们完全占领。

其实早在更初期的草地中，当真实时间系统下的游戏时间进入夜晚后，便会出现咕咕，而出现在乎在姥目森林中的树上，显然这是对其生存习性的又一补充，即白天甚至全天栖息在树上，夜晚才飞出去，用其夜视能力极强的眼睛来觅食。

从外形上说，圆圆的咕咕接近于Q版。而且长相滑稽，但外形上绝对能一眼看出是猫头鹰。图鉴中虽然并未说明其食物，但鸟类毕竟大多数不是吃素的，所以咕咕的食物很有可能是小型鼠类或是虫类。而且咕咕本身挺大，站立高度0.7米，小小的翅膀比较让人质疑

其飞行能力。其实对于这种口袋妖怪来说，其生态和食物的存在意义都一般，关键是这种口袋妖怪会被很多人认为是高智商的口袋妖怪，因为它有精准的时间感，除了鸣叫，头也会倾斜；此外就是站立的时候，看着几乎永远是一只脚，事实上这只是它休息的一种方式——起码可以休息一只脚。

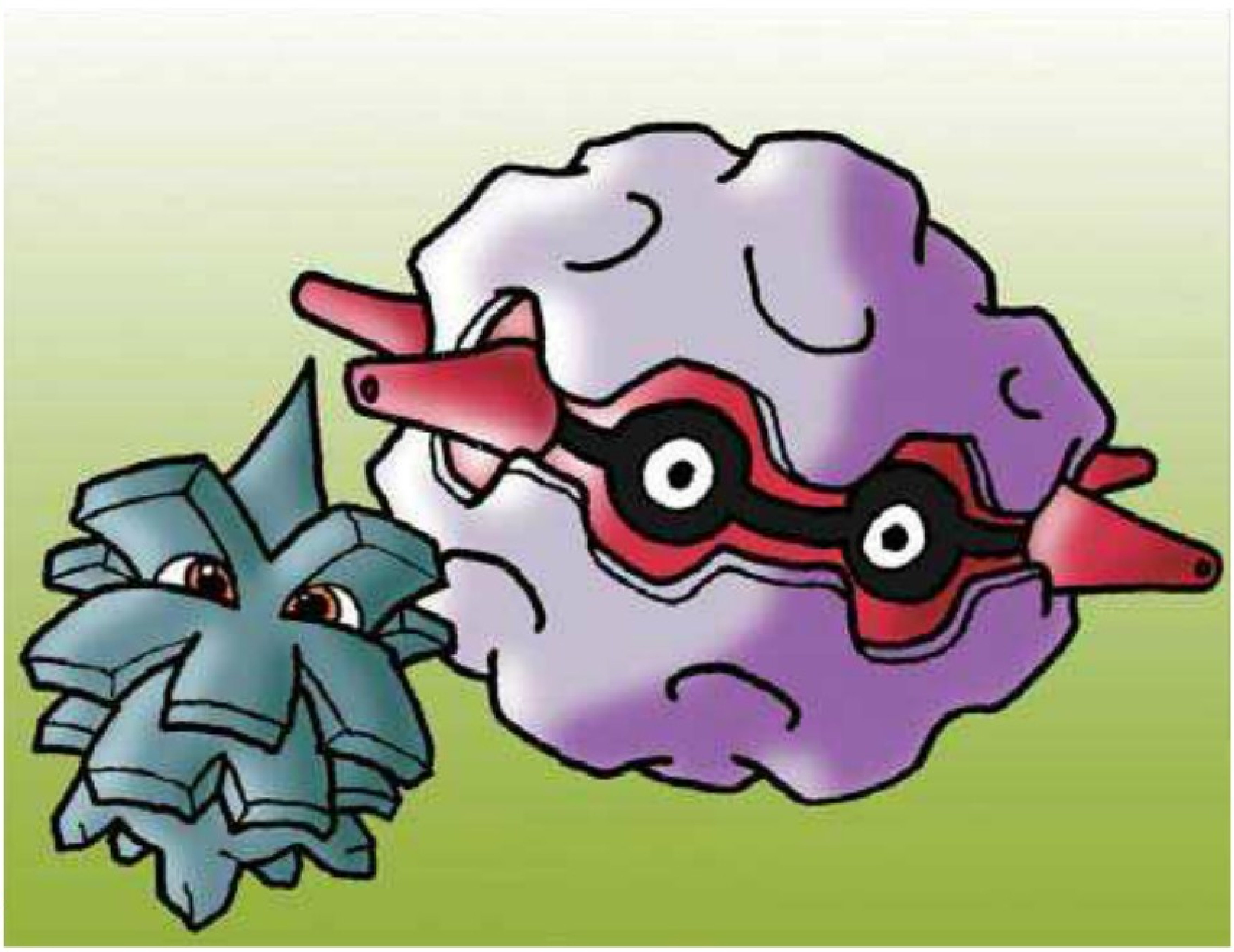
如果说咕咕还是Q版风格的猫头鹰，那夜鹰就是标准的真实风格了。夜鹰的站立身高为1.6米，而展翅宽度则比高度要长出不少，加上鹰钩嘴，是典型的大型猛禽，而且夜视能力极强，翅膀上的羽毛则很柔软，使其飞行时不会发出声音，这样便能悄然地突袭猎物。一方面夜鹰是夜行性猛禽，另一方面也是思考者，而且思考时会在身子保持不动的情况下，把脑袋转180度，以此来提高大脑的活力。在最初登场的《金·银》中，夜鹰有关鸟类的战斗技能只有啄，但却有念力以及催眠和食梦这样的超能力相关的技能。当然，那个大爪子一点不比比雕的逊色，只是相比于初代的门前鸟，夜鹰的设定更倾向于智慧型，而能力也更倾向于防守。

夜鹰作为二代门前鸟的最终形态，在城都、新奥、伊宿和卡洛斯的很多地方都有出现，而最先出现的姥目森林中，也是和咕咕一样，是从树上撞下来而非草丛中遇到。

## 松果怪、核果怪

同样是最早在姥目森林的树上生活的口袋妖怪，而要遇到它同样需要撞树来把它给撞下来。若论能力分配，松果怪其实和铁甲蛹、铁壳蛹很相近，都是走高防御路线的，不过它很难得到铁甲蛹当年给玩家难啃的印象，毕竟姥目森林距离游戏初始已经有了相当长的流程，而玩家也已普遍明白了属性相克，不至于像在初代常磐森林中那样用初始的口袋妖怪用撞击硬拼。

松果怪如其名字，看上去像个松果，而事实上，其属性是虫，一只有着坚硬外壳的虫子，甚至连种类都是蓑虫口袋妖怪，也就是说，松果怪外面的那个厚厚的如松果壳的东西，其实是它用粘液粘在身上的树皮，粘液混合的树皮接触空气便很快变硬。而松果怪并不满足于一层壳，而是会孜孜不倦地把这树皮壳越加越厚，即使重到行动困难也无所谓，因为这种虫子本来就是把自己悬吊在树上，看起来像个松果，所以一般的小飞虫不会防备，从其身旁飞过甚至落到它身上，然后就变成了它的腹中餐，颇有守株待兔的意味。虽然这种猎食方法很悠闲，



但也同样因为长得像松果，而经常被鸟类误认为是种子啄过来，好在这身外壳够硬，一般来说是没问题，但真正碰到难缠的鸟或者直接被撞到树下，松果怪还有个绝招——自爆。当然，口袋妖怪的自爆并不会把自己炸得粉身碎骨，顶多进入濒死状态，虽然野生的濒死状态可能会危险，但毕竟它的壳那么硬，歇一歇便也恢复了，然后继续回（怎么回？）到树上挂着等飞虫来送上门。

作为松果怪的进化形态，核果怪的体型扩大了不止一倍，单高度就从0.6米长到了1.2米，身体看起来则如同飞碟一般，上下两个坚硬的外壳，里面还有层内壳，而内层里面才是本体，但平常也只能看到眼睛。进化之后的核果怪拥有了钢属性，和大岩蛇进化成大钢蛇时地底高压作用不同，官方对于用粘液混合树皮形成的外壳如何成为钢材质并没有给说法，所以这里我们也就不去开脑洞去脑补，就继续根据图鉴来说：核果怪的习性同样是紧贴在树上，守株待兔地等待猎物经过身边时吞下。虽然无论是游戏中的速度还是体重的暴增，都会让人觉得这是个自我行动都困难的家伙，但在动画中，我们却看到核果怪不仅可以动，而且动的方式多种多样，不光弹跳，还能像飞碟那样悬浮，身子四周炮筒一样的管子也可以收缩进壳内并进行滚动，而且旋转和滚动的速度都不低。

和很多口袋妖怪一样，核果怪也有其谜之部分，便是其两层壳内的主体，虽然说在捉到猎物吃下时会张开外壳，但因为开闭的速度太快，最终还是没法看清……而在分布上，正统系列的游戏野外是没有核果怪的，惟一能收服的，也只有卡洛斯的好友狩猎场了。

## 大力甲虫

有个故事说某个人很胆大，邻居不信就装恶鬼来吓唬：戴上狰狞的小鬼面具，还戴了副牛角，大半夜潜去大胆人家里说要吃了人家，没想到大胆的人一看乐了：“长角的都是吃素的好吧？”结果邻居不得不服。这故事阐述的便是长角的是吃素的这个很常见但也很容易被忽略的事实。而且不光是哺乳动物，连虫子都是，比如现实中的独角仙，而以独角仙为原型的大力甲虫也是如此。在虫系普遍弱气的早期世代，大力甲虫便是公认的大力强者，喜爱的食物是花蜜和甜树汁，而对于它的吃来说，其大角和力量的作用就是保证其在享受蜜时不被打扰，一旦谁敢来打扰，就会尝到被其大角挑起后扔飞的滋味。

这样的大虫子显然对树的依赖更



高，所以在游戏中，虽然在二世代初次出现时不是在森林中出现，但也都是从树上撞掉下来，之后在三世代七岛的印记之林和五世代的迷幻森林，大力甲虫才算真正出现在森林之中。而这也能看出，相比遮天蔽日的大森林，树木稀疏的小树林更能吸引大力甲虫。

## 暗黑乌鸦、御乌鸦

有句话叫“天下乌鸦一般黑”，现实中的乌鸦黑，口袋世界的乌鸦也黑，而且不仅黑，还有听起来不那么好的暗属性，但这对暗黑乌鸦却并不是什么坏事，起码在刚登场那时候是直克初代的王者超能属性的。

在二代中刚登场时，暗黑乌鸦只是草丛中夜晚出现的精灵。四代则和鬼系精灵们一同出现在光线阴暗的百代森林，之后五代才又在丰饶之社出现。

和现实中一样，游戏中有着夜行属性的暗黑乌鸦也被认为是不祥之物，在晚上遇到尤其忌讳。如果要是有人贸然



去追捕它，那么就会被其引入黑暗的山路中彻底迷路。而御乌鸦还有个奇特的爱好：收集闪闪发光的东西。

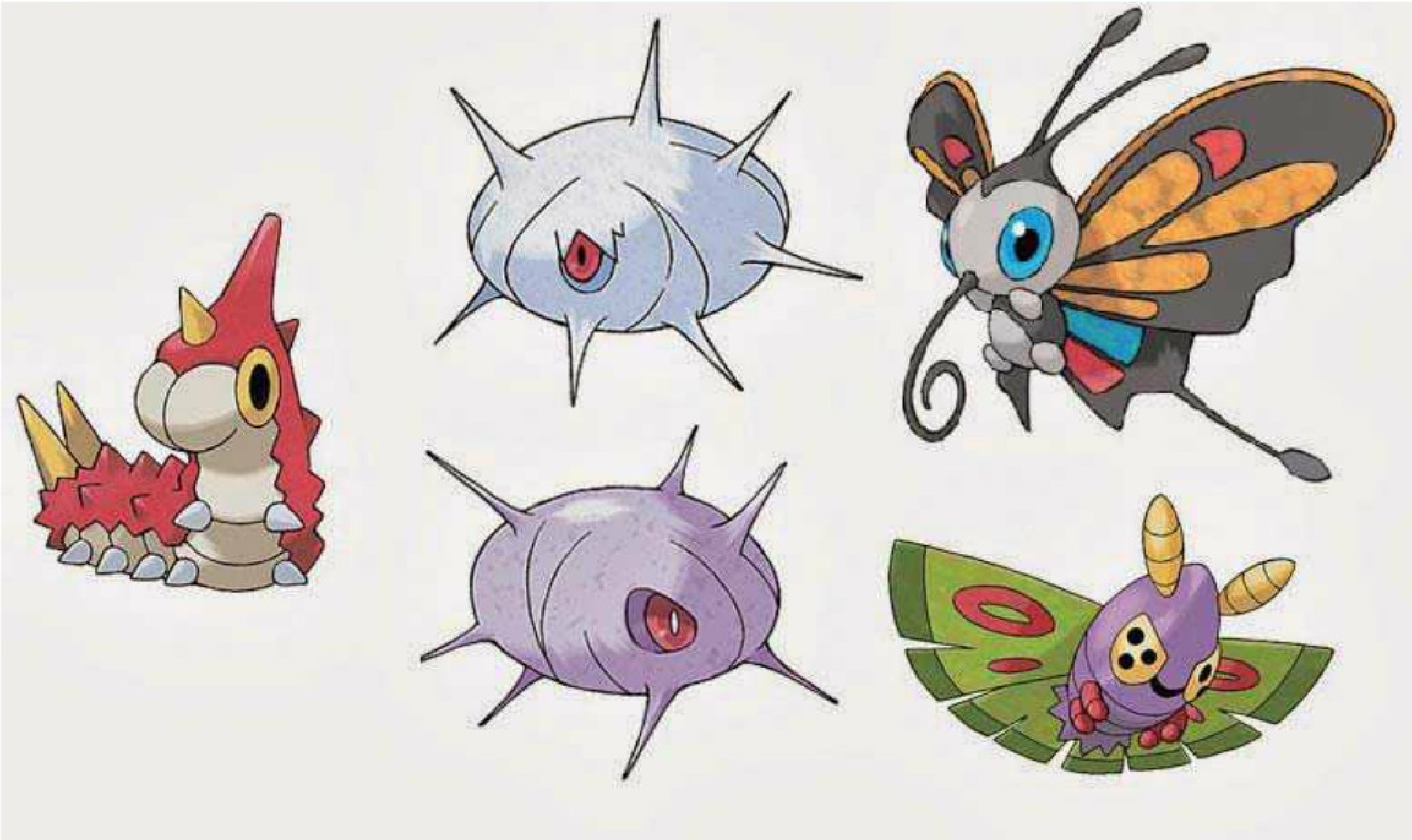
当通过暗之石进化成御乌鸦后，首先体格大了近一倍，而地位也成为一大口袋类型的首领，因为是首领，所以诸如找食物一类的事就交给属下去办了。整体上说，这种大体型的鸟类在森林中无论如何都是上等或中上等，而有御乌鸦统领的整个群体行动的乌鸦群，便也拥有了更强的战斗和防守的能力。

## 刺尾虫、甲壳蛹/盾甲茧、狩猎凤蝶、毒粉蛾

我们说到刺尾虫，便意味着说到了第三世代。在第三世代的起始作《红宝石·蓝宝石》中，登场的大多数口袋妖怪都是全新的，而在《宝石》的橙华森林中，登场的口袋妖怪也都是焕然一新。而刺尾虫，便是橙华森林中非常常见的口袋妖怪。

外形上说，刺尾虫和绿毛虫有些相近之处，即都是蝶蛾类的幼虫，不同之处则是刺尾虫身上似乎覆盖有红色的体毛，也就是说刺尾虫其实是属于毛虫而非青虫，此外其头上还有小角，尾巴上还有两根刺，而这也是其相比绿毛虫更加得意之处——当被鸟类口袋妖怪们当成猎物攻击时，它就会用两根刺尾放出毒液进行拼死抵抗，此外还会吐丝来给对手进行干扰和降速。大概是很有效果，所以刺尾虫们的生活远比关东和城都的绿毛虫们滋润，但也正因为如此，才使得它们经常会大意，导致更多次被鸟类口袋妖怪们给盯上。

结合现实的话，刺尾虫是在毛虫之上增加了大尾角的青虫特征，尾角在很多幼虫身上都有，只不过大小长短不



一，而双尾角也正是是凤蝶幼虫的特征，这种尾角最早是生活在水中时呼吸用，进化之后则可以调节体内水压、并可以以此来观察虫子的健康程度。至于以此作为武器，显然也是受了独角虫的一些启发。

然后是进化的两个蛹形态：甲壳蛹和盾甲茧，单独来看的话，甚至很多老玩家都一时难以说出区别。这两个形态都是刺尾虫吐出丝把自己包裹起来，而丝接触空气后很快便硬化，形成坚硬而严密的外壳。不同之处在于，甲壳蛹是把自己缠在树枝上，而盾甲茧则躲在树叶背面或树枝空隙，靠着雨水充饥度日，在暖热的茧壳中积蓄着进化的能量。外形上，盾甲茧颜色发灰而眼睛偏红；而甲壳蛹则是白色外壳，眼睛绿色，眼睛上面还有类似毛的丝线把眼睛挡住一些。而这种不同的生态习性，也注定最终进化的不同……

于是，刺尾虫拥有了两个最终形态，一个是漂亮的凤蝶，也和巴大蝴一样是四肢而非六肢，蓝盈盈的眼睛清澈透着单纯，醒目的则是拥有了与现实中蝴蝶一样的虹吸口器，而这个口器的作用之一，便是收集甜甜的花粉，平时卷起来，当采食花粉时，便把口器伸展开伸进花蕊深处去吸食花粉；而口器的作用之二，便是当武器用，一旦被打扰，便会用口器去刺对方，有时在把口器刺入对方体内后，还会直接吸取体液，而这正是其与外表非常不符的凶猛所在——其实这种肉食性的蝴蝶在现实中也有，不光捕捉小虫之类的小动物，连受伤的大型动物都去袭击，用毒素将猎物的肌体液化后吸食，狩猎凤蝶则兼具了肉食性和素食性的双重特征。在狩猎凤蝶的技能列表中，亦有吸取类的招式，五世代为其加入蝶舞强化技能后，这个美丽而凶猛的凤蝶的攻势便也非常猛烈了。

而毒粉蛾作为刺尾虫的又一个进化形态，主色调偏灰暗，身体和触角都看起来胖胖的，尽管脸看起来是非常滑稽的笑脸，但外形上还是输给了狩猎凤蝶。毒粉蛾的设定和现实中的蛾子有非

常相似的一点，就是趋光性，夜晚便会朝灯光飞去，而飞这一路上，不仅沿途会飘洒下剧毒的鳞粉，还会把路过树木的叶子给吃个精光；当碰到敌人，便会剧烈扇动翅膀，洒下大量有毒的鳞粉来退敌。从描述上看，毒粉蛾算是最终进化形态中比较弱的一个，堂堂的最终形态，仍然需要如此消极的防御也是一个无奈，毕竟种族值只有385，而能力分配上也是偏防守而非进攻，尽管特防还不错且技能中有月光这样的回复技能，可毕竟整体能力上比较低……

而毒粉蛾也好，狩猎凤蝶也好，尽管其进化前是生活在食物触手可得的森林中，然而进化之后有了翅膀，便可以自由地到处飞翔了，因此这两种口袋妖怪大多出没于有树木的草丛地形，不过也有不少依恋森林环境、栖息于新奥百代森林这样的森林中的。

## 傲骨燕、大王燕

所谓的有虫必有鸟，在生态体系相对独立的芳缘大陆，傲骨燕便是和刺尾虫一家对立存在的精灵。

傲骨燕的外形是一个看着蛮个性的小燕子——其实这只是图鉴中单独看的感觉，事实上，这个站立0.3米的高度作为鸟儿来说是相当大的了。而之所以有傲骨燕这个名字，是因为这种燕子有着非常强硬的性格，再强大的对手也敢去迎战，甚至连盔甲鸟这种战立高度1.7米、体表全部钢铁化的夸张大鸟也一样去战，虽然看起来有些愣头青，但这其实也是傲骨燕的一个种族特征。不过毕竟属于小鸟，强硬的性格之下，也有着诸如会因为孤单而哭泣、饿肚子时会变得懦弱等一系列孩子气十足的性格。当然，这不妨碍它们捕食主食——刺尾虫，而这也是纪录在多作游戏图鉴中的“官方食谱”。

顺便说下，傲骨燕并非是留鸟，而是随季节迁移的候鸟。和平常飞行捕猎时一样，即便在迁移时，傲骨燕也有着300公里的飞行时速，不过这种燕子主要栖息在芳缘大陆，即便是随季节迁徙寻找温暖的地方，芳缘本身的气候也足以满足傲骨燕了。

当傲骨燕进化之后，便成为了大王燕，大王燕乍一看站立身高增加到0.7米，实际上其体格还是比傲骨燕大出不少。进化之后的大王燕便很少栖息在树林中，因为这个阶段的大王燕更喜欢如鹰隼类的猛禽那样在空中盘旋，发现猎物便急速俯冲下去。用迅雷不及掩耳的



速度和强有力的爪子来捉住猎物。而和进化前比，另外的一大特点便是极其注重外表，吃饱喝足了，便找个舒适的地方，不停地梳理自己羽毛，当有两只凑到一起时，这种凶悍的大鸟也没有什么领地意识，相反还比彼此合作，彼此将羽毛梳洗得更加美丽。

在天性上，大王燕属于在猛禽和凶猛精灵之间，而其游戏中的用法相信很多人都印象深刻：异常状态下物攻提升50%的根性特性、配合着毒之玉/火之玉发作后特性的启动，以及异常状态下威力翻倍的空元气，加上速度快，因为使得大王燕是围绕根性特性战斗的代表精灵之一，而这种异常状态下越战越勇的设定，显然也与其未进化前的傲骨燕的傲骨设定相对应吻合的。

和本文中很多跟进化前或进化后的口袋妖怪沾光的一样，大王燕也并非是森林中精灵，而是分布于道路草丛中，除了芳缘大陆，在新奥、伊宿等地，偶尔也会看到这种大体型的燕子们。

## 懒猴、过动猿、懒猴王

懒猴很特殊，这个拥有哺乳动物外形的口袋妖怪出现得相当早，但是却并非“门前狗”，因为懒猴无论在三世代还是后来的四世代、五世代，都出没在森林中，仅仅不在森林中的《HGSS》也是撞树撞下来，所以看得出，这个从头懒到尾巴的家伙是离不开树、尤其是森林的。不过和现实中挂在树上的树懒不同，懒猴大多数时候是趴在森林中的地上睡觉，至于食物，如此懒的精灵显然不会去热衷于捕猎，每天三片树叶就足够了。当然，森林中也不是一派和谐，懒猴的生活方式尽管看起来似乎比较危险，但实际上，懒猴的懒足以传染给所有看到它的其他生物，所以即便真有天敌，往往也会被懒猴带得昏昏欲睡而无心狩猎了。

过动猿是懒猴的进化形态，进化后忽然性情大变，由懒得一动都不想动，变得一刻都停不下来，起原因就是进化之后心跳速度快了10倍，因此一直处于全身热血沸腾的亢奋状态，甚至于吃东西时也不能安安静静地吃。换言之，这种躁动其实是一种过剩力量的倾泻，如果不以暴走的形式把过多的精力和力量释放掉，就会影响到过动猿的健康，比如睡不着觉，而这竟然还是过动猿的特性……

过动猿的食谱在图鉴中并没有提及，虽然从四颗小犬齿来看应该是杂食性了，而且以目前的亢奋状态去捕猎还



不算浪费，但其进化前后一律是素食主义者……而在游戏中，早先过动猿一直是需要从懒猴进化才能得到，不过在伊宿的矢车森林，却栖息有已经进化完成的过动猿们。

过动猿再度进化成懒猴王后，身高从1.4米进化到了2米，身躯也更加庞大，有如此庞大的身躯支撑，懒猴王便也无需再以不停地暴走来宣泄力量和热血了，本身的体格就已足够消化和容纳。因此，懒猴王便也恢复到了初始形态的懒惰习性，甚至连特性都一并恢复了。

就如前面所说，拥有庞大身躯和懒惰习性的懒猴王是不折不扣的素食主义者，一般时候就是以身前的草为食，甚至连是否翻身都取决于身前的草是否被吃光……不过如此懒惰的精灵，也会有为食物去奔波的时候，当到了果树结果的季节，便会看到一大群懒猴王们聚在果树下的情景——不过懒猴王们既不屑于爬树去摘，更懒得去撞树把水果撞下来，而是一直在等，等水果熟透了自己掉下来……

和懒猴时候不同，懒猴王也懒，但其自保方式不是带着对手一起犯懒，而是依靠庞大的体格在抵挡攻击时积蓄反击的力量，然后重创对手，游戏中，懒猴王好歹也算是拥有神兽级个体值的口袋妖怪的说……

## 地忍虫、忍者蝉、鬼蝉

说到地忍虫了，地忍虫一家比较像我们现实中的蝉，而作为最初形态的地忍虫，便也是在树根下筑巢，因为长年居住在地下久居黑暗，所以视力基本退化，前行便需要用触角来探路，而食物便是吸取树根的汁液。地忍虫在地下待的时间非常长，往往是一待10年，而这10年来，除非遭遇莽撞的地鼠之流，大多数时候地忍虫还是很安全的。

当在地下待得差不多、或者说进化的时机成熟时，地忍虫才从土中沿着树根，钻出泥土一路爬到树上，开始进化，进化之后，原本的壳中便飞出了忍者蝉，大概是有了视力且速度快，因此忍者蝉几乎是一直在高速而激烈地飞行着，使得人们很难用肉眼捕捉到其身



影，而飞累了，便趴在树干上吸食甜甜的树汁。比较有特色的是那张脸，看样子就像是一个假面，加上速度快，因此便有了忍者蝉这么个名字。

而在进化时如果队伍里有空位且手头有空着的精灵球，那么进化后会发现还多出一个东西，就是鬼蝉，看起来傻傻的，关于鬼蝉我们上辑的《万圣节专题》中已经提过，这里就不赘述了，只是设个疑问，这个家伙到底有没有真的把谁的灵魂给吸走啊？

栖息地分布上，地忍虫最早是出现在芳缘的116号路的草地中，到4代才以森林中虫子的面貌出现在百代森林中。而忍者蝉和鬼蝉都没有野生的，究其原因，大概是忍者蝉飞得太快很难被人看见，而鬼蝉……虽说正统系列中有精灵球的要求，但在《口袋迷宫》这个本身便由野生口袋妖怪们演绎的故事中，我们发现，其实只要队伍中留空位，地忍虫进化后同样会出现鬼蝉……

## 橡实果、长鼻叶、木天狗

橡果实看起来是个橡子，由于有眼睛和腿，所以看起来又像是一个戴着帽子和面具又长了脚的脑袋……橡实果的日常便是用自己“帽子”顶把自己吸附在树枝上，同时吸取树枝里水分和营养，而吃饱喝足后因为体重增加，导致无法承重而掉落在地，然后重新爬到树上去挂着……在风特别大的时候，橡果实也会被从树上吹落下来。而在不进食时，这么挂着除了休息，还有娱乐的作用：当波波等鸟类口袋妖怪以为这是坚果而来啄食时便忽然吓对方，且长年以此为乐，由于身高达0.5米，因此即使被吓了，鸟类口袋妖怪们往往也都是恨恨离去。此外橡果实还有个很干净的习惯，就是每天会用树叶把自己擦亮。




虽然从生态特征上说，橡实果是完全离不开树木、且最容易出现在森林中，但《宝石》中开始登场的橡实果在《宝石》版中并未在橙华森林中出现，反而在《钻石·珍珠》和《红宝石》联动后，会在百代森林中出现；而在二代重制版《心金·灵银》中，也出现在常磐森林中，而且和核果怪一样需要撞树撞下来，至此，其特性才与其栖息地在游戏中真正吻合起来。

橡实果进化后的长鼻叶，人形的特征便更加明显了，有了躯干还有了胳膊腿，看起来像是一个穿着短裤、戴着面具、脑袋上还插片叶子的土著小孩——事实上，长鼻叶头上的叶子还真的是插上去而非长的，所以长鼻叶有兴致的时候，便会把叶子取下来，做成草笛来吹，但吹出的音色会让人觉得很不舒服。此外长鼻叶也把进化前的爱好保留下来，即以突然吓唬人为乐，主要吓唬路过的训练师和赶路的人，比起橡实果时候吓小鸟，长鼻叶的恶作剧挑战危险系数明显更大了，可一旦被抓住长鼻子，就该它自己不舒服了。结合进化之后长鼻叶增加的恶属性，不难猜出，这种越来越胆大包天的恶趣味，应该和其属性有一定的关系。

在图鉴中，长鼻叶的栖息地描述得相当清楚：生活在森林深处的树洞中，

而这也恰恰是虽然是林中口袋妖怪但游戏系列中的几个森林完全遇不着野生的原因，毕竟玩家在森林中走的只是过道，真正距离森林深处的话，还是有相当的距离的。而饮食上，虽然看着直立行走应该是杂食，但并没有尖爪利牙这些肉食或杂食性用来捕猎的生态特征，很显然，长鼻叶和橡实果一样，都是通过大树来吸收营养的。

木天狗作为长鼻叶进化而成的口袋妖怪，也是橡实果一家的最终形态，同样居住在森林深处，据说是住在千年古树之上，非常神秘，能读取对方想法并预测行动对方，被奉为森林之神。

进化后的木天狗身高1.3米，真的如同戴个白发长鼻子的天狗面具的人，甚至脚底都有如木屐一般，原本可握成拳的双手则变成了巨大的叶子，而这巨大的叶子恰恰是其战斗的利器之一，能扇起秒速30米的暴风。从体形体和模样上说，木天狗非常像歌舞伎。

就像很多民间传说的对象一样，人们对木天狗的态度是敬畏，也就是尊敬而且惧怕，甚至有木天狗残害路人等传说，这个说法大概是长鼻叶吓唬路人的恶趣味引申出来的。事实上，进化成木天狗之后，恶属性虽然保留，但恶作剧的心态却没了，而是低调地和族群生活在森林的最深处。木天狗的族群中有橡实果，有长鼻叶，也有可能不止一只木天狗，和野生狮子那种小雄狮长大便会被父亲赶走不同，木天狗的首领并不介意族群中有其他的木天狗存在，当然如果想自己单过也是乐于放行的。和长鼻叶一样，木天狗的食物来源同样在图鉴中没有表述，但结合此前的吸取树汁及其身体特征，木天狗很大可能和进化前一样，都属于是素食主义者。

## 咪咪兔、露帕兔

玩家对口袋妖怪的称呼从来不乏“兔”，比如正电兔、负电兔、圈圈兔……原因就是长了长耳朵，但若看脸又普遍又有其他动物的特征，而咪咪兔则算上系列第一只真正的无争议兔子了，因为除了长耳朵，还有三瓣嘴这个显著特征，此外还有一个普遍而有趣的地方就是咪咪兔的左耳朵像是被人为系个死扣一般绑成了结，而这也恰恰是咪咪兔的战斗重点部位所在，这个看似死结其实可以自由伸展的耳朵，能让咪咪兔打出足以击碎石头的爆发力，而且不仅能战斗，还能用该耳朵突然展开的爆发力实现高弹跳。

进化之后，咪咪兔进化成了女性姿





www.dooland.com

态明显的露帕兔，尽管看着站姿很女子气，其实露帕兔也是雄雌比例各半的。进化后的身高达到了1.2米，耳朵也大大加长，虽然战斗不大依靠耳朵，但耳朵却也异常敏感，胡乱触摸很可能被它给踢了。此外就是非常爱美，本身一年还会换两次毛，出现冲突时，往往会以踢腿为主攻方式作战，但更多的时候是直接蹦跳着跑开避免冲突。

很显然，咪咪兔和进化后的露帕兔都是典型的草食性精灵，虽然看着温柔可爱但也都有自己解决危机的方式。值得一提的是，咪咪兔的出现地点很少，且不少地方要么是摇草要么是特定时候大量出现，正常出现则只是在百代森林中。

## 豆鸠、灰鸠、花斑鸠

说到这里就意味着进入到了第五世代了，而在《宝石》重制版发售前，起码这第五代的门前鸟是没法出现在前作里，而在卡洛斯，目前也没发现过一家子的踪迹，甚至连好友狩猎场都没有。

豆鸠作为五世代的门前鸟，在3号路的草丛里便会出现，然后又惯例地出现在当地的森林——矢车森林中，而后面的形态，还会出现在伊宿的另一个大森林迷路森林中。其实豆鸠本身和人类非常接近，图鉴的介绍中，这种小鸟更多地是存在于广场、街道这些地方。而灰鸠，在图鉴介绍中同样更倾向于和人类的关系：即无论飞多远，也不会和训练师走散，而且被赋予了和平的期望，在伊宿的传说中，甚至有一处灰鸠们居住的森林深处的和平净土。而再度进化成花斑鸠，雄雌便有了外貌上的差异，雄性头上有了长长的羽冠，发生冲突时会晃动这个头饰来威吓对手；雌性虽然没




有这么拉风的大羽冠，但飞行能力却更强。而无论是雄性雌性，此状态下都很难与训练师意外的人类亲近。

从图鉴的介绍来看，我们发现其实豆鸠这一家其实更倾向于表现和人类的关系，毕竟前两个的原型都是鸽子这种典型的家禽，当然，真要是抓野生的，还得去草丛甚至是森林中。至于其食谱——鸟类鲜有纯吃素的。

## 节蜈蚣、轮蜈蚣、大角蜈蚣

既然还是森林，怎么能没有虫子呢？矢车森林的虫子，按照版本分为两大家，其中一家的毒虫子便是这蜈蚣一家。

节蜈蚣0.4米高，也就是说后背最高处的高度就和皮卡丘一致，而除了蜈蚣，还有点像潮虫。这个毒虫以头上的触角和两根尾巴来感知气流，试探周围的动静，一方面感知危险，一方面也觉察猎物，一旦掌握了猎物的位置和动向，便会扑咬上去同时释放猛毒，其毒性非常之烈，因此即便是在被鸟类口袋妖怪攻击时，其剧毒也足以让这些天敌们被麻痹到动弹不得。

进化之后的轮蜈蚣直接蜷成了一个



直径为1.2米的大球，其实这是其蛹的状态：几乎不动以积蓄进化的能量，以坚硬的外壳来保护自己，除非遇到危险时候才会以滚动来脱险或迎战，此外也会用其外在的毒刺来进行反击。

最终形态大角蜈蚣的身高暴涨到2.5米，在动画中和大岩蛇和大钢蛇一样去追主角一行，如此身强力大又带着很厉害的毒性，因此基本不用去担心会成为别的肉食性精灵的猎物，而它们本身也因此可以捕获更大的猎物，除了本身的力量，其头顶两个大毒角也是制服猎物的利器。

节蜈蚣和轮蜈蚣除了在矢车森林，还在迷幻森林有栖息分布，甚至于在卡洛斯大陆也可以见到它们。至于大角蜈蚣这种，就需要森林深处的摇动草丛中才能出现了。

## 包叶蚕、叶茧蚕、叶娘蚕

相比攻击型强烈的蜈蚣一家，蚕娘一家就显得很与世无争了。最初形态包叶蚕就是个小青虫，不过从蛋里孵出来后，会有叶娘蚕来给它用树叶做一个特别的包叶衣，而这个叶衣除了更方便拟态以外，同样也可以作为紧要关头的食



物来吃掉。而很快，包叶蚕自己便也学会了做叶衣：咬开大小合适的叶子后，用黏黏的吐丝来对叶片进行缝合。

进化之后便变成了叶茧蚕，虽然看起来是用更多的叶子做茧壳把自己弄成蛹的模样，其实只是出于暖和需要，对于其防御力其实并没有太多的影响，不过懒的程度倒是和其他蛹们差不多：在森林里觅个草木丰茂的地方，懒洋洋地住下来，直接以身边的落叶为食。

而到最终形态，这个初始形态为小青虫的精灵，最终进化的竟然不是蝶蛾类的多少有些出乎人的意料，反而是现在这样有些螳螂外形的家伙。不过叶娘蚕的两个刃状手臂还真不是捕猎工具，更多的时候是用来对树叶进行裁剪的工具。叶娘蚕的母性十足，一方面懂得用落叶发酵产生的热量来孵蛋，一方面也会擅用落叶来给幼小的包叶蚕做叶衣。而其自身，也能看出多处是叶娘蚕为自己精心制作的叶衣。

包叶蚕和叶茧蚕都生活在矢车森林的深处，其中叶茧蚕除了矢车森林，在迷路森林也有栖息，而叶娘蚕则要在迷路森林的摇草中出现。而若论习性来说，对于鸟类口袋妖怪来说，无攻击型亦无毒的包叶蚕应该无疑是最佳的猎食对象，不过就像所有的弱小的虫子一样，包叶蚕自有其独有的自我保护方式，更何况还有战斗能力不低的叶娘蚕护着……另外，包叶蚕还被时装设计界视为吉祥物，因此有相当多的服装设计师有饲养包叶蚕。

## 金香娃娃、金香仙子

矢车森林比起前作的其他森林们来说，其最大的特色就是不再局限于过路部分，只要有心，可以在这森林里非常深入地探险下去，因此也使得矢车森林中记载的栖息精灵的物种要远高于从前，而这里除了常规的鸟类和虫类的口袋妖怪，还有专门的草系口袋妖怪。丁香仙子便是其中的一族，分布于矢车森林和迷路森林中。

丁香娃娃喜欢水分和营养充足的土壤，所以有河流穿过的矢车森林、迷路森林乃至丰饶神社，都是丁香娃娃喜欢的生长环境。而其外表看起来像个小布



偶，眼睛和脸都很明显，而头上的叶子看起来更为其增添萌点，不过如果去尝试咬其头上叶子的话，会发现叶子竟然是苦的，不过咬了后却能让咬的人立刻精力充沛起来。

金香娃娃进化之后便是亭亭玉立的金香仙子了，看起来犹如穿着特定服饰的少女，尤其是头顶王冠状的花和下体大片叶子构成的浑然天成的裙，都为其魅力值大大加分。而头顶的花饰承接了进化前头上叶子的功效，香气扑鼻，还能让闻到的人身心放松，不过与之对应的也是其护理难度，一旦不慎那朵神奇花便会枯萎，但这也成为了一门挑战，因此如何饲养金香仙子并开出美丽的花，一直是上流社会女性间非常热门的话题。

说到这里大家会再度发现：五世代的精灵图鉴描述的确很强调与人类的关系，但无论是金香娃娃还是金香仙子，都有野生的栖息于森林中。而作为100%雌性的物种，金香仙子的繁衍也需要借助到同蛋组的其他精灵。至于食物，很显然这一家都更偏向于植物的那种，并没有关于它们任何掠夺性捕猎的记载。

## 小叶棉、妖精棉

来自伊宿三大森林地带——矢车森林、迷路森林和丰饶神社的又一组植物类的口袋妖怪。和金香一家的仙子感觉不同，小叶棉这一家更给人以妖精的感觉。

从外表上看，小叶棉的确就像团棉花，很轻的身体被棉花包裹全身，随风而飘，虽说很惬意，但在下雨时会因为变重而无法继续飘行。当飘行中遇到同伴时便会吸附在一起共同飘，而当吸附在一起的小叶棉越来越多时，看起来更




像一大团棉花。虽然很悠闲，但到下雨天还是要去大树根部的地方去避雨。而这一身棉花的作用除了能让自己随风飘行，同样也有自我保护的作用，而在受到袭击时，小叶棉还会从身体上弹出棉花，以令敌分不清真伪而借机逃遁。

进化后看起来有了人形，棉花部分看起来犹如长而卷的头发，习性上依然是喜欢乘着风随风而飘，不过比起进化前，妖精棉还多了顽皮的评价，因为它们会从看似妖精棉无论如何也钻不过的缝隙钻过去，然后进入民宅来捣乱，当然都是非恶意的，顶多也只是搞乱家具的摆放位置而让人大吃一惊，仅此而已。

说到这里，我们其实可以发现，在口袋妖怪的世界里，植物类的口袋妖怪的食物来源一般分为两种：一种是凭借自身植物部分来进行光合作用等自给自足，还有一种则是口呆花和大食花那样伪装成陷阱来捕猎。而无论是金香仙子一家，还是妖精棉这一家，很显然其养料的来源更多地是来自于自身的光合作用。

## 菜冠猴、草冠猴、火冠猴、火烈猴、水冠猴、水冷猴

说起来“《口袋妖怪》系列”的猴子还是不少的，但豪火猴那一家毕竟是




贵为主角；而猴怪那一家虽然在动画中是出现在森林中，但实际游戏里则是出没于野外草丛；反倒是《黑·白》中增加的三家属性猴子，完好地将现实中猴子的丛林居住习性传承了过来。

我们先看菜冠猴，菜冠猴们栖息在茂密的森林中，比如较低概率出现在伊宿的矢车森林，而在卡洛斯的白檀森林也有出没。菜冠猴头上顶着类似花椰菜的叶子，其头部的叶片有消除疲劳的神奇效果，除此之外，菜冠猴还特别擅长于寻找树果，找到后便和其他同伴们分享。进化为草冠猴之后，头上叶子变大了，但味道却苦了，而性格也从进化前的善良变成了烈性子，经常会甩起带着棘刺的尾巴迎战敌人，

而火冠猴，按照图鉴的记载是栖息在火山洞中，但事实上在游戏中却直接设定在了森林中。火冠猴最大的一个特点就是高智商，除了头顶燃烧着300度的火焰，其自身也会用火来把栗子烤熟了吃，并且喜欢帮人类做事。而火冠猴进化成火烈猴之后，竟然是一副玩世不恭的样子，起码看起来和“烈”字是不沾边的，事实上真战斗起来，火烈猴便会将体内的火焰燃烧起来并从头部和尾部迸发出来。而进化之后的口味，则已经不再局限于烤栗子了，只要是甜食它都喜欢。

再来看水冷猴，看似蓝色的头发其实储存着营养丰富的水，可以通过尾巴来将这些营养丰富的水浇灌给植物上。由于本身不喜欢干燥环境，因此身处干燥之中时，还会向周围喷洒水来让周围湿润起来。进化之后，头发蓄水的特征依然没变，当尾巴水分不足时则用尾巴进行补充。而进化之后，用尾巴发射出的高压水柱更是能破坏混凝土墙。而对

环境要求，则是水质清澈。

至此我们发现，三大类原本对栖息环境有不同要求的猴子同时出现在矢车森林和迷路森林，其实还是有原因的，草木茂盛本身自然适合草系猴子，而森林中盛产的果实则可吸引原本居住在火山山洞的火系猴子，而本身河流穿越森林的地貌特征，也给水系猴子们提供了理想的栖息场所。

## 音波蝌蚪、练声蟾蜍、高音蟾蜍

音波蝌蚪很好玩，长着一副囧脸，进化后虽然不再那么可爱，但是却非常符合养小蝌蚪养成癞蛤蟆的有趣现实，而这其实也是很多人小时候回忆起来都哭笑不得的回忆。

音波蝌蚪在游戏中最早是出现在矢车森林的外围，而后进入森林内部便也会遇到不少这种有趣的小蝌蚪，音波蝌蚪的两腮像是耳机，当发生危险时便用这两腮鼓出高音来提醒同伴，平常也用这两腮鼓出人类听不见的声波来进行交流，所以尽管从人类的角度看这些小东西从来不叫，但却非常默契……

等进化之后变成了蟾蜍，鼓膜器官增加到了三个，而头顶的那个瘤状鼓膜的震动甚至会引起地震般的晃动，还是相当有威力的。而这个形态的捕食，则是用又粘又长的舌头缠住猎物，这也终于有了蛙似的捕食方式。而再度进化成高音蟾蜍，其身上的瘤状器官就更多了，这些瘤本身能喷出麻痹神经的液体，同时还有肉瘤的震动还有蓄力的效果而使得其拳击威力上升。

所以综合以上三个形态，我们可以发现，这一家两栖精灵的生活坏境和水是息息相关的，比如有河流穿过的矢车森林，便是音波蝌蚪和练声蟾蜍非常喜欢的地方，此外还有8号路那样的大片沼泽地带。至于食物，应该不是普通小青蛙的小飞虫了，毕竟练声蟾蜍就已是0.8米的身高了……

## 电飞鼠

电飞鼠在《黑·白》中和塔本奈一





起，是作为摇草中才能出现的珍稀口袋妖怪，其出没的森林也只有迷路森林。而之所以将其收录进森林部分，一个重要原因便是图鉴对其的介绍便是生活在森林里的树木上。依靠展开翼膜实现滑翔，滑翔不仅让电飞鼠实现其在树与树之间进行最方便的移动，也使得其在战斗中能拥有非常灵活的战术。

关于电飞鼠，游戏甚至是动画图鉴，对其描述都非常少，不过这个萌物毕竟是属于啮齿类，若套用原型的生态来说，其食物应该是坚果为主（当然也少不了动画中的树果），而战斗则主要出于自卫，通过滑翔来让自己面对对手时的活动范围更加立体，并且通过放电来进行攻击。虽然个子不大，但也算是雷电鸟之后的第一个实现电+飞属性组合的非神兽精灵了。

## 哥特姆、哥特米尔、哥特塞尔

哥特塞尔的一家，可以说是超能家族在五世代又新增的一个人形的口袋妖怪种族了，而收录在这森林部分的原因，是因为哥特米尔。哥特米尔从外表上看，很像是一个穿着哥特装的萝莉，事实上它们可以用催眠术来操纵其他口袋妖怪和人类，因此会有小孩子在睡梦中被哥特米尔带走的恐怖传说，而哥特米尔的超能力来源，则是来自外太空的星光，每到星光满天的夜晚，哥特米尔都会用石块按照空中星星的布局来排列。大概是因为催眠特征，因此哥特米尔被和亡灵古树、胖丁等一起收录进诡异的卡洛斯迷幻森林中，来一起给玩家制造鬼打墙。

而进化前的哥特姆，其模样更像是小女孩，头上如蝴蝶结般的物体其实是能够增幅精神力的触角，很多时候都喜欢用大眼睛凝视着某些事物，因此有时会给对方看得很不舒服——总会觉得



似乎自己身上或身边有些只有哥特姆才看得到的东西……而哥特米尔最终进化的哥特塞尔，则是更加强力的超能力高手，其周围可以映现出几万光年外的星空，并能通过星体运动来进行预测包括训练师寿命在内等事物，此外还能用强大的精神力制造幻化空间——其实制造幻象空间是动画里的图鉴解说，游戏中还真未提到，所以在迷幻之森中，出现的还是哥特米尔而非哥特塞尔。

## 佐罗亚、佐罗亚克

佐罗亚和佐罗亚克最早是作为次世代剧场版的主角精灵与玩家提前见面的，而在游戏中的联动，便是前面迷路森林所说的：带上剧场版配送的闪光神君去和奇怪的女人对话，最终发现不光眼前的人和货车是幻化的，甚至连整片的迷路森林都是佐罗亚克幻化的。作为非常规分布的精灵，理论上我们是不收录进该专题的，但是在《X·Y》当佐罗亚克以普通精灵出现在卡洛斯迷幻之森时，那么这里便要为这一家留有位置了。

佐罗亚和佐罗亚克在种类上都是狐狸，一个恶狐，一个妖狐，恶狐口袋妖怪佐罗亚其实没什么恶行，顶多是幻化成和对方一模一样的样子吓对方，然后自己趁机逃跑，而且不仅幻化成精灵，



还可以幻化成小孩，总之是尽量隐藏真身以求自保。而进化后的佐罗亚克，其幻化的能力就更高了，能整个幻化出一片的全区景色，以此来保护家园，而试图来捕捉它的人们，则是用幻化的景象将其困在其中来作为惩罚。

其实在迷幻森林中登场的这一众口袋妖怪，我们很难发现这其中的食物链关系，反倒是包括佐罗亚克、胖丁、亡灵古树、哥特米尔乃至留到以后介绍的球桶菇一家，都是个顶个的致幻高手和催眠大师，或者说，这个本来就诡异的森林，更大的作用是绕玩家迷路而已……

## 稚声鸟、火炎鸟、火矢鹰

到这里，便意味着本篇专题到达了最后一站——卡洛斯大陆的白檀森林，由于卡洛斯的生态与其他地方有颇多共通之处，因此森林中物种虽然丰富，但大多数前面都已提到了，所以这最后的两个名额，便都留给了卡洛斯的特产精灵，首先来看火矢鹰一家。

火矢鹰的第一形态稚声鸟，完全是萌物一只，依靠悦耳的鸣叫声来卖萌。虽然个子小，但野生的却有着极强的领地意识，一旦领地被侵犯，便会和对方



打斗起来。

待进化之后，不仅模样凶悍了，还增加了火属性，因此进化前的烈性子自然还保留着。而稚声鸟时候的领地和捕猎之争，在这个拥有火属性的形态下也进一步强化，比如腹部炎袋的火力影响下的飞行速度。而其在捕猎时也会对火属性善加利用，依靠飞行中溅出的火星，来惊吓起草丛中的猎物，然后再凭借高速度将猎物捕捉。

而进化到第三段时，便从宠物小鸟变成了彻头彻尾的大猛禽，站立高度达到1米2，而且拥有猛禽标志性的利爪和钩嘴，性格火烈而好斗，激战到兴起时全身羽毛都有往外迸火星。而在捕猎时，火矢鹰便以500公里/小时的速度快速追击猎物，捉住后通过强烈的踢击来给猎物进一步的伤害。

总之，鸟类鲜有素食主义者，即便是初期超可爱的稚声鸟也不例外，而进化为猛禽后，其捕猎的气势更称得上是烈火燎原，不过在游戏中，只有稚声鸟在游戏初期以野生面貌出现，后面强悍的大家伙则并未出现在游戏中，不得不说是个小小的遗憾。

## 吹粉虫、刺粉蛹、绚丽蝶

这部分的最后，我们来说绚丽蝶的一家。先说绚丽蝶的最初形态吹粉虫，这个黑头黑脑的小虫子是白檀森林中鸟类口袋妖怪袭击的重点对象之一（另一个无疑是绿毛虫），而吹粉虫敢于在天



敌出没之地不以任何保护色和拟态来躲避麻烦，也足见其是有一定的本事的，它的本事便是撒出黑色的有麻痹作用的粉末，一次两次之后，鸟类口袋妖怪们便很少来找麻烦了。而这个粉末除了教训天敌，还有个作用是能调节体温，这也使得吹尾虫可以有更强的适应力。

等进化成刺粉蛹后，便也一如既往地坚硬而懒惰起来——虽说是蛹，但还是将脑袋露了出来啊，不过这并不影响其整体上的高防御，此时即便是鸟类口袋妖怪来啄，也跟本啄不动，想反还会被刺粉蛹撒出的粉末给麻痹到，无论如何都是得不偿失。

当进化成最终形态后，又一个全新的美丽蝴蝶便诞生了，不同地方的不同花色的绚丽蝶——不过绚丽蝶在游戏中只出现在好友狩猎区，森林中野生的只有吹粉虫和刺粉蛹，虽说对绚丽蝶多少有些不公平，不过毕竟这也是难度设计考虑。

至此，有关口袋妖怪世界的森林生态系统部分我们也就聊完了，而森林中的口袋妖怪从绿毛虫一家始，到吹粉虫一家终，中间还有大量鸟儿和哺乳类为原型的，此外还有以前已经介绍过的、以及留作以后介绍的。不得不说，森林真的是孕育生命的摇篮，游戏中如此，现实中又何尝不是？最后谨希望，现实中的“口袋妖怪”们，也都能守护住那赐予它们野性与生命的自然净土！


POKE MEW
青之救助队：破碎圣钻
P1
P2
P3
P4
作者：猫伊 审编：岚、星河




前情提要：面对不听事情原委就胡搅蛮缠乱发脾气的小梦，迪安茜公主只好带她来到地底深处的古代遗迹。被壁画吸引注意的小梦发现墙上的古拉顿居然和自己熟悉模样有所出入。曾经繁荣的地底究竟发生了什么才衰败成这样？




POKéMEW 关于封面:为了庆贺《任天堂明星大乱斗 For 3ds/WiiU》的超梦DLC公布和《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》重制,某猫特地画了这张复古FC点阵风格的封面。总之相当期待超梦在大乱斗里的表现!好想看到两个形态的MEGA超梦都登场啊。




小梦的吐槽：我真是低估了地底的消息闭塞程度，从公主到小兵都是一群认不全神兽的主啊！现在简直怀疑没被邀请到的贵族嘉宾其实根本不是嫌地底穷不想来，而是发帖的那位压根就不知道他们存在……






小梦的感悟：虽然已经过了好几百年，但感觉人类和精灵之间的历史遗留问题依然很严重呐。一场战争的伤害居然能持续到让整个地底一直民不聊生。两年前的我，惟一会烦恼到的只有六一表演和选美大赛。如今想想，地面上沐浴在阳光里的世界真是太和平了。




Pokémew 地底国公主诞生的方式，有些类似沧海王子那般，都突变自作为平民的守护者。不同的是，最强大的菲奥娜才会化卵重生为海王子，而迪安茜却来自于破壳的新生儿，在此之前谁也不知道哪颗蛋在未来会肩负重任。




同时，海国的王子历代传承延续，稳固而悠久，地底国的公主却仿佛一个无奈的应急措施。若神圣钻石始终完好，那么公主便根本不会诞生。仍然还是小姑娘心性的迪安茜，不得不在出生时便承受了沉重的复国使命。




仙岚的吐槽：小梦这丫头总算回宾馆了。不出意料地两手空空呢，果然只是想找个借口独自去溜达吧？唉，可怜冰影和雷犽真的去土产店买了一堆荧光蘑菇，拦都拦不住……




Pokémew

状况不断的地底之旅总算告一段落，随着青队离开的小梦，心却永远在遗迹中留下了沉甸甸的秘密。期盼着与超梦大哥重逢的小梦，可否知晓科技局即将面临怎样的危机呢？

# PM小剧场:Smash Mew



# 主要角色简介：



**原始古拉顿：** 地底国曾经的国君古拉顿在灭世之战中的真实姿态，在立下赫赫战功后力竭身亡。化卵重生后失去了所有记忆和力量，目前完全听从神府。

## 额，关于上一页的Mii版山寨超梦……




我最早是在国外某大乱斗论坛看到的，然后自己试了下，发现这玩意真做得出来！虽然现在超梦DLC已经确认公布了，咱们可以直接期待正版超梦，但Mii的自定义功能还真是异常的魔性啊……

PS：看起来像角的东西其实是用眉毛设置的……

百度超梦吧欢迎您的到来！地址：
tieba.baidu.com/超梦
得到更多资讯、参与讨论，尽在百度POKE-MEW吧：
tieba.baidu.com/POKEMEW
作者微博：
http://weibo.com/elyoncat

# 口袋妖怪四格学园


这里是口袋妖怪学园。
人家是口袋妖怪第一美女红唇姐。
嗯哼！
所以被大家的视线锁定了！
ジロ
ジロ
人家很烦恼啦！
你只是因为忘了交作业被罚站而已！
いや〜〜ん
这次为大家带来红唇姐在学园中的趣事。
红唇姐的一天

## 早会


开早会了。
那么，有请古棘鱼校长讲话……
唉哟，难得有麦克风耶！
就让红唇姐来开个演唱会！
不要唱歌啊！
恩恩爱爱！
纤绳荡悠悠！
校长不要跟着起哄啊！

## 国语①


现在是国语课时间。
从红唇姐开始朗读教科书。
很久很久以前，在某个地方。
住着一位老爷爷和一位老奶奶……
国语
……和一个超可爱的红唇姐。
之后来了个超帅气的王子……
不要自说自话！


国语②
接下来轮到雷霆狮来朗读。
用放电的方式来朗读的雷霆狮。
很久很久以前！
唉哟，雷霆狮一说话……
身体就感觉麻麻的……
这就是恋爱啊，恋爱啊！
不是啦！


体育
接下来是体育课时间。
来做仰卧起坐。


ん
不要摆出那张脸！

## 课间休息


来踢球吧！
现在是课间休息的时间！
红唇姐也要踢！
很容易就接住了！
看来收下了呢，人家的情书！
呜哇！

## 约会？


不用啦！
太好了，我们去约会吧！
真是的，别害羞嘛……
真是没办法呢。
别把我吸过去啊！


对不起啦!
哎呀，课间休息时间结束了?
愉快的约会也结束了呢……
不愉快，而且也没有什么约会!
不用悲伤。
让你爱上我都是人家的错……
都~说~了~
都是因为人家太美了，对不起。
给我听人话!


班会
那么……
今天的课就到此为止。
值日生红唇姐，可以下课了。
是!
ガタタ
起立!
准备!


ちゅ〜〜
啾！
一不小心就跟着做了的学生们。
啊啊啊啊！
没救了。

# 去野营！




## 帐篷



## 冷冷的白海狮




## 大白天睡觉的爆音怪




※帐篷和绊倒的发音相近。


做咖喱
来做好吃的咖喱吧。
今天的晚饭
用大锅慢慢地煮……
大量的果实……
真是好舒服。
校长！


噼里啪啦的雷霆狮
咖喱不能煮焦了，要不停地搅拌。
不能焦了，不能焦了……
用电流进行交流的雷霆狮。
完成啦！
不要用电给弄焦啊！
啊咧

# 神奇宝贝特别篇

## 四十七卷简介（下）

文/Horuakuti 编/马修

**前情提要**

布莱克在前往程萌市必经的跳桥上与恶狐索罗亚对战一场并将其赶跑。怀特在战斗地铁上遇见四天王之一的式梅，当地铁发生故障暂停时，他们在郊外邂逅了传说中的雷电云、龙卷云和土地云，三只精灵在消失的刹那被不知来自何处的精灵球收服。布莱克偶遇切连，一同前往“授技之家”教授精灵新本领，突遭等离子团袭击，在冷冻仓库展开战斗，以等离子团撤离告终。

**本辑概要**

自主训练过程中，布莱克新捕获的原盖海龟根本不听从他的指挥。亚坤因为“石头”的事情火大，派人把布莱克叫来，在道馆最底层展开了激烈的战斗。亚坤先后派出混混鳄、蓝蟾蜍和螺钉地鼠攻击，遭到原盖海龟坚强的防御。与此同时，三曜市道馆的三胞胎兄弟正前往七宝市博物馆，而七宝市博物馆的阿罗艾正发动精灵们调查可疑人物却无所获，突然察觉身后有摄像探头在监视自己，她回头张望，只见一群滚滚蝙蝠朝远处飞去。亚坤说自己正是从布莱克与之战斗过的道馆首领们那里听说他的，并告诉布莱克他在度假沙漠挖掘中发现了“黑暗之石”，它便是传说中的黑色巨龙捷克罗姆本身。

道馆战持续激烈地进行着，打飞的碎石破坏了供电装置，照明灯和输送机都停止工作。混混鳄由于特殊的眼膜可以感知事物的热量，因此在黑暗中也能知道对手的位置进而发起攻击。布莱克在处于劣势的情况下用自己的身体作诱饵，在混混鳄攻击自己的同时命令原盖海龟将其击败。布莱克赢得道馆战的胜利并获得第五枚徽章。亚坤告诉布莱克自从他挖掘出黑暗之石后就一直被监视着，为了防止它变回黑色巨龙而引起严重事态，道馆首领们决定当等离子团的监视目光集中在博物馆时，他们在其它地方集合，并故意放松警惕引诱等离子团前来夺取黑暗之石，借此将其一举歼灭。说完，亚坤便带着布莱克一同前往集合地点吹寄市的天堂之塔。

天堂之塔是能使精灵的灵魂得到平息的所在。在这里，布莱克遇到了亚堤先生、卡密兹蕾小姐、吹寄市的风露小姐和雪华市的淡竹先生。风露将布莱克带到塔顶，让他敲



响塔顶的钟，因为钟声不仅能让精灵平息，也能反映出敲钟人的心音。因为布莱克的钟声有点浑浊，风露决定采用道馆战的方式来确定布莱克的实力。与此同时，七宝市博物馆馆长阿萝艾故意放松警惕，引诱等离子团的人前来夺取黑暗之石，顺利展开作战计划，只等亚坤等人前来接应。

首席天鹅接住被风露从塔顶推下来的布莱克，并将他带到了吹寄市道馆，把他扔进一台大炮里。布莱克趴在大炮口，和风露展开了使用三只精灵的车轮战站，交战过程中，处于劣势的布莱克认识到自己钟声浑浊的原因是对于精灵联盟会因等离子团而不开幕感到了不安和焦虑，而他并没有把这些告诉自己的精灵，只为了证明自己的实力而任凭感情暴走并开始了道馆战，所以精灵们不能竭力战斗。于是，布莱克将自己的心声告诉精灵们，他将参加等离子团的作战，希望精灵们与自己一起对抗他们。最后，布莱克赢得了道馆战的胜利。

风露抛下布莱克，一人来到飞机上与亚坤等人会合。布莱克正纳闷着，大炮突然启动，把他投射到了天堂之塔塔顶，当他再次敲响钟声时，已毫无浑浊之音。首席天鹅衔来风露的喷气徽章，给了布莱克。道馆首领们乘坐飞机，布莱克乘坐首席天鹅，一同前往七宝市参加守护黑暗之石的战斗。

在等离子团的据点，七贤人之首的盖奇斯决定前往战场。

## 剧情评析

布莱克与他的实力爆表的新伙伴原盖海龟在战斗中心意相通，接连战胜了两位道馆训练家亚坤和风露。合众地区的道馆训练师们认可了布莱克的实力，邀请他一起来对抗等离子团。

布莱克与飞行系道馆训练家风露对决的过程作者没有完全叙述出来，留给了我们许多遐想的空间。但作者告诉了我们结果，风露认可了布莱克的实力，解开了他的心结，授予了他徽章。布莱克因为听说阻击等离子团这事儿可能会影响到精灵联盟的正常召开，心有芥蒂不能发挥出全部的实力，好在他及时地找到了问题的根源恢复了常态，从而扭转了战局反败为胜。

众道馆训练师与等离子团的暗之三位一体成员即将展开一场大战，七贤人为了以防万一给他们配置了足够的战力。身为七贤人之首的盖奇斯大人也将前往战场与他们一战，可见等离子团对这黑暗之石势在必得。等离子团他们一直在追求的就是合众地区传说中的巨龙，这黑暗之石正是它的化身。合众地区关于巨龙的传说一共有两个，这是其中一只，另外一只尚未判明。玩过游戏的读者应该知道，N和布莱克最终每人获得了一只巨龙。等离子团要是倾其全力来抢夺这块石头的话，想必光凭几位道馆训练家是难以应对的。

怀特依旧在战斗地铁上学习着战斗技巧，N带了她的暖暖猪不知去向。布莱克何时能与怀特再次重逢，怀特与他的暖暖猪的是否会再续会前缘？黑暗之石的争夺战一触即发，N会不会带着怀特的暖暖猪赶到现场呢？如今的布莱克已不再是上次与N交手的青涩少年，经过了多个道馆训练赛的洗礼，他的实力有了大幅的提升。两人宿命的对决是否会提前上演？欲知后事如何，请继续关注特别篇简介。

# 口袋妖怪DP物语

## 第8卷 第4话

## 晴太、魂之激斗！

伊原しげかつ/绘　　阿鲁/译




原来大叔你没事啊！
抱歉，我只是昏倒了而已。
说起来，还真是有趣的战斗呐！
一点也不有趣！对方可是彻底生气了啊！
ぐぐぐぐ…
啊，之所以会生气
因为那家伙是个老好人啊。
刚来这里时，银河团的人打算对基拉帝纳做奇怪的事。
结果挡住了光线的我就被击晕了，然后那家伙就愤怒了。
ギャー
哔哔哔


话说回来，你这家伙是坏人吧！
请我吃饭，我还以为你是好人来着！
……
怎么想都是你带他来这里的错……
啊！那就快点告诉基拉帝纳你没事不就解除误会了……
不，和这个没有关系。
已经不用阻止那家伙了。


基拉帝纳……我现在已经完全了解你的心情了。
你跟我们很像啊！
很想来一场激烈的战斗！
没错吧，基拉帝纳！


将他的想法传达给基拉帝纳了？
啊！晴太的正面对决已经触动了基拉帝纳的内心！
那么，开始吧！
基拉帝纳！
冷冻拳！


好样的！
用对鬼、龙属性的基拉帝纳有特效的冰属性技能！
不对……
消……
消失了！
!?
在、在哪里！


ゴゴゴゴ



那、那个漩涡是！
哦呀？
吸、被吸进去了！
哇！


嗯……
这里是……
唔……到外面来了?
!?
对、对了，大家呢……
基拉帝纳呢！


雷吉基加斯！
唔……好像变得更高大了。


消失了……是回去了吗?
不对！那是潜影！
基拉帝纳还有没用过的大招吗！
啊，之前一直都在放水，现在终于要认真了……
什么！那我们岂不是会被全灭！
不过，真是开心啊，它终于认真起来了。
啥！


基拉帝纳一直都独自待在那个世界里。
很早之前就一直想找一个能全力一战的对手。
这样的基拉帝纳竟然说出要全力出手！
一定开心死了吧！


那就来吧，基拉帝纳！
最后由我来当你的对手！
ヴオオ


ドヴオオーン
オオオ
……
!?
ゴオオオ
哇!






哦！
帕鲁基亚！
迪亚路卡！
你们来
帮我吗！

# 口袋妖怪详尽分析

## ——从神篇（四）

文/koflover 编/马修



本辑《口袋妖怪详尽分析》继续进行从神的分析环节，此次要介绍的是由库西、艾姆利特和阿库诺姆这三只古灵精怪的超能系小仙子。我们之所以跳过了拉迪亚斯和拉迪奥斯这两只从神精灵，是因为它们将在《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》这款新作中获得MEGA进化形态，等到新作出了以后我们再将它们补完吧。

本文以《口袋妖怪 X·Y》为战术讨论环境，一般不涉及精灵的培育环节，默认玩家已拥有达到最理想状态的精灵可供使用，精灵统统以50级为基准。为了叙述方便，在介绍努力分配方案时会忽略掉剩余4点努力值的情况，玩家酌情利用即可；而性格也不再列出具体的名称，毕竟查性格表或者背诵性格表还是挺麻烦的事情；另外在特殊渠道技能部分中一般不收录各类官方礼物技能，因为这些带有特殊技能的精灵不但获取难度很大，而且不利于进一步培养，在实机对战中基本没有什么价值。

在战术打法介绍的环节中，“必备技能”指的是在这种打法中绝对不可以被替换的核心技能；而“优先技能”指的是在这种打法中比较重要的关键技能，但不强求都带上，而且也有被替换的可能性；“备选技能”的意思是那些各有千秋、无法确定到底该选哪个的技能，除了笔者的个人推荐外，玩家也可以在这只精灵的技能列表中选出一些自己中意的技能去进行尝试；而“/”的意思是这两招只能选其一。另外，本文更侧重分析更具有代表性的主流战术打法，而那些实战价值偏低的娱乐向打法在本文中就不再去专门介绍了，有兴趣的读者朋友可以根据资料去自我构思。

虽然本文不涉及玩家在游戏中的精灵培育过程，但并不意味着作者就赞同修改，事实上过度的修改以及交易修改精灵的行为，会极大的破坏游戏环境，使得靠自己努力的玩家最终离开这个游戏。在官方还没有对修改行为进行大力惩治的时候，希望各位热爱《口袋妖怪》的玩家，不要贪图这一时方便，一起为了维护游戏环境而努力吧。

## 由库西

（ユクシ-/ Uxie）

| 全国图鉴编号：480 | 分类：知识精灵 |
|---|---|
| 身高：0.3m | 体重：0.3kg |

### 能力方面

**种族值**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HP | 75 | 物攻 | 75 | 物防 | 130 |
| 特攻 | 75 | 特防 | 130 | 速度 | 95 |

**50级能力极限值**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HP | 182 | 物攻 | 139 | 物防 | 200 |
| 特攻 | 139 | 特防 | 200 | 速度 | 161 |

**100级能力极限值**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HP | 354 | 物攻 | 273 | 物防 | 394 |
| 特攻 | 273 | 特防 | 394 | 速度 | 317 |

属性为超，受到的攻击效果如下

效果2倍：虫、鬼、恶
效果1/2：斗、超

## 特性

浮游（ふゆう/Levitate）：拥有该特性的精灵不会受到地面系技能的影响，也不会触发撒菱、毒菱、粘网以及蚁地狱特性的效果。破格特性可以无视该特性。

## 升级技能一览

Lv1：临别礼物（おきみやげ/Memento）
Lv1：自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
Lv1：挣扎（じたばた/Flail）
Lv1：睡眠（ねむる/Rest）
Lv1：念力（ねんりき/Confusion）
Lv6：封印（ふういん/Imprison）
Lv16：忍耐（こらえる/Endure）
Lv25：迅星（スピードスター/Swift）
Lv31：哈欠（あくび/Yawn）
Lv36：预知未来（みらいよち/Future Sight）
Lv46：超级健忘（ドわすれ/Amnesia）
Lv50：神通力（じんつうりき/Extrasensory）
Lv61：挣扎（じたばた/Flail）
Lv66：自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
Lv76：临别礼物（おきみやげ/Memento）

## 本作可以习得的技能机器

| | | | |
|---|---|---|---|
| TM03 | TM04 | TM06 | TM10 |
| TM11 | TM15 | TM16 | TM17 |
| TM18 | TM20 | TM21 | TM22 |
| TM24 | TM25 | TM27 | TM29 |
| TM30 | TM32 | TM33 | TM37 |
| TM42 | TM44 | TM48 | TM53 |
| TM56 | TM57 | TM62 | TM68 |
| TM70 | TM73 | TM77 | TM85 |
| TM86 | TM87 | TM88 | TM89 |
| TM90 | TM92 | TM98 | TM99 |
| TM100 | | | |

## 特殊渠道技能和主要出处

心电感应（テレキネシス/Telekinesis）
第五代技能机器TM19。

火焰拳（ほのおのパンチ/Fire Punch）
第五代定点教学。

欺诈（イカサマ/Foul Play）
第五代定点教学。

亿万吸取（ギガドレイン/Giga Drain）
第五代定点教学。

治愈之铃（いやしのすず/Heal Bell）
第五代定点教学。

帮手（てだすけ/Helping Hand）
第五代定点教学。

冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）
第五代定点教学。

钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）
第五代定点教学。

打落（はたきおとす/Knock Off）
第五代定点教学。

魔装反射（マジックコート/Magic Coat）
第五代定点教学。

魔法空间（マジックルーム/Magic Room）
第五代定点教学。

道具回收（リサイクル/Recycle）
第五代定点教学。

换装（なりきり/Role Play）
第五代定点教学。

信号光线（シグナルビーム/Signal Beam）
第五代定点教学。

特性交换（スキルスワップ/Skill Swap）
第五代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第五代定点教学。

石砾（ステルスロック/Stealth Rock）
第五代定点教学。

雷电拳（かみなりパンチ/Thunder Punch）
第五代定点教学。

戏法（トリック/Trick）
第五代定点教学。

神奇空间（ワンダールーム/Wonder Room）
第五代定点教学。

| | |
|---|---|
| 思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt）<br>第五代定点教学。 | |
| 水之波动（みずのはどう/Water Pulse）<br>第四代技能机器TM03。 | |
| 电击波（でんげきは/Shock Wave）<br>第四代技能机器TM34。 | |
| 秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）<br>第四代技能机器TM43。 | |
| 泼泥（どろかけ/Mud-Slap）<br>第四代定点教学。 | |
| 头突（ずつき/Headbutt）<br>《心金·灵银》定点教学。 | |

## 精灵特点分析

由库西作为一只耐久型超能系精灵，很容易被玩家拿来和克蕾塞莉亚进行比较。虽然由库西的耐久远不如属性和特性都和自己相同的克蕾塞莉亚，回复能力也差了一大截，但由库西的一些独特技能配置是克蕾塞莉亚所没有的（比如蜻蜓点水、石砾、治愈之铃等等），所以这两只精灵其实还是各有千秋。另外由库西的速度也算不错，这种同时兼顾耐久和速度的精灵还算是比较少见的。



虽然由库西的能力和技能配置完全符合防守型精灵应有的标准，但它和克蕾塞莉亚一样，都是被超能属性拖了不少后腿。试想一下由库西的属性如果变成防守能力更强的仙系，或是在超能系基础上再额外增加一个属性的话，这只精灵一定会更加好用，最起码也不用担心和众多超能系精灵抢饭碗了。

## 常用技能推荐

**精神干扰（サイコキネシス/Psychic）**

精神干扰是由库西的主力攻击技能。虽然由库西的特攻不高，但当它需要用攻击技能来给对方造成威胁时，精神干扰仍然不可或缺。

**精神冲击（サイコショック/Psyshock）**

精神冲击的威力比精神干扰略低，与思念头槌持平。当特攻型由库西需要打击那些特殊耐久比物理耐久高的目标时，才会用到这个技能。

**预知未来（みらいよち/Future Sight）**

预知未来拥有远高于精神干扰的威力，而它的延迟攻击效果虽然很难直接给对手带来威胁，但在游击的时候其实还挺好用的，在特定情况下可以替代精神干扰和精神冲击这两招。

**亿万吸取（ギガドレイン/Giga Drain）**

由库西除了睡眠以外的回复手段，在攻击被草系克制的精灵时还是能稍稍积累一些血量。如果玩家觉得这点回复效果可有可无的话，也可以用能量球（エナジーボール/Energy Ball）来代替。

**十万伏特**
**（10まんボルト/Thunderbolt）**

与亿万吸取和能量球一样都可以克制水系精灵，虽然不如草系攻击克制的属性多，但泛用性要稍好一些。另外这招也能针对相对比较热门的暴鲤龙。

**魔力闪光**
**（マジカルシャイン/Dazzling Gleam）**

魔力闪光的本身性能一般，由库西如果选它的话，主要是为了对抗龙系或恶系精灵，而且这两个属性的热门精灵其实还是挺多的。

**欺诈（イカサマ/Foul Play）**

在“三圣菇”中，只有由库西才能学会欺诈这个优秀的物攻技能。由库西哪怕不加任何物攻努力值，也能用这招对那些高物攻的精灵造成很高的伤害，这正好符合它崇尚防守反击的战术风格。欺诈除了对付剑盾魂这种被恶系攻击克制的高物攻精灵以外，还能用来打击那些使用过剑舞或龙舞的物攻手。

**打落（はたきおとす/Knock Off）**

就伤害而言，打落在绝大多数情况下都比不上欺诈，但哪怕打落变回第五世代以及之前世代中的20威力，对于由库西来说也有足够的使用价值。因为许多精灵都非常依赖道具来发挥自身实力，比如众多携带专爱围巾的快攻手，如果由库西能废掉它们的道具的话，就能削弱它们的战斗力。

**蜻蜓点水（とんぼがえり/U-turn）**

由库西使用蜻蜓点水往往不是为了追求伤害和游击，而是要设法在后手出招的情况下给其他队友创造无伤上场的机会。虽然由库西的速度不算慢，在很多情况下它并不能利用蜻蜓点水去掩护队友，但因为蜻蜓点水和哈欠搭配使用时有奇效，所以这招还是很适合由库西使用的。

**冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）**

由于由库西学不会冷冻光线，所以在需要打击那些4倍怕冰的热门精灵时，就得仰仗冷冻拳了。尽管由库西在大部分情况下都不会加多少物攻努力值，但即便如此冷冻拳的效果也肯定比觉



醒冰要好得多。

**火焰拳（ほのおのパンチ/Fire Punch）**

与冷冻拳同理，火焰拳只是作为没有火焰放射可用时的替代品，用来对付那些出现率比较高的4倍怕火精灵。不过火焰拳的情况和冷冻拳稍稍不同的是，怕火的精灵中有不少都有不错的物理耐久，比如在对付铁甲螳螂时，哪怕由库西的物攻和特攻加的努力值一样多，觉醒火此时的伤害也明显高于火焰拳。

**电磁波（でんじは/Thunder Wave）**

电磁波是游戏中最优秀的防守技能之一，即便它从本作起不再对电系精灵有效，对于由库西这种防守型精灵来说也非常关键。再加上由库西又是少有的兼修耐久和速度的精灵，电磁波在它手上会更具有威力。剧毒（どくどく/Toxic）相比之下就远不如电磁波的实用性高，但它和电磁波的侧重点毕竟不一样，有时候作为替换技能来用也不是不行。

**哈欠（あくび/Yawn）**

虽然电磁波是由库西的重要核心技能，但哈欠同样也不遑多让。对手中了哈欠后多半会果断交换下场，所以由库西要多利用这个机会做点事情。使用蜻蜓点水是一种简单有效的选择，由库西使用哈欠后在下回合就直接用蜻蜓点水，这样的话它在换队友上场之前就可以观察对手的动向。如果对方换上其他的精灵，那我方就派上一只能够克制对手的继续施压；如果对方任由被哈欠的精灵留在场上被催眠，那我方就派上具有强化或捕杀能力的精灵。

**石砾（ステルスロック/Stealth Rock）**

由于由库西拥有电磁波和哈欠这种逼迫对方换下场的技能，如果再配合石砾的话就能取得更大的优势。考虑到由库西的技能栏位比较吃紧，石砾不一定让由库西亲自使用，能有其他队友帮由库西撒石砾

是最理想的。但如果队友因为这样或那样的原因不便于带石砾的话，那由库西还得自我牺牲才行。

### 睡眠（ねむる/Rest）

对于耐久较高但又学不会自我再生的由库西来说，睡眠是惟一值得信赖的回复技能。另外，如果由库西的其他技能对使用时机或衔接顺序没有特定要求的话，可以考虑再带一招梦话（ねごと/Sleep Talk）来增强续航能力。

### 戏法（トリック/Trick）

戏法虽然是绝大多数超能系精灵都能学会的干扰技能，但由库西用来和对手交换的道具不仅仅是专爱系列，像后攻之尾或黑铁球也很有考虑的必要。

### 治愈之铃（いやしのすず/Heal Bell）

在“三圣菇”中，治愈之铃又是一招由库西独有的技能。在6v6单打模式中，治愈之铃还是个不错的团队技能，一方面可以使队友不受中毒、烧伤和麻痹的困扰，另一方面也能让那些利用睡眠回血的精灵尽快重整旗鼓。但在3v3单打模式和4v4双打模式中，由于对战节奏更快，治愈之铃的作用就会降低很多。

### 欺骗空间（トリックルーム/Trick Room）

与治愈之铃正好相反，在单打模式中欺骗空间的效果只能算是一般，毕竟由库西自己并不能在欺骗空间中提升足够的战斗力，而需要欺骗空间的队友最多也只有3回合的受益时间而已。而双打或三打中，像欺骗空间这种场地类技能就明显强得多，但玩家在组队时也得挑选出足够的低速高耐久精灵作为打手才行。

### 替身（みがわり/Substitute）

因为由库西的速度还算不错，在面对速度不如自己的攻击手时，替身能起到一定的防护效果，在配合电磁波、剧毒、哈欠等技能时都有不错的效果。如果玩家求稳的话也可以用保护（まもる/Protect），在面对高速攻击手时会更加安全。

### 冥想（めいそう/Calm Mind）

由于由库西的耐久和速度都不错，在理论上拥有靠冥想不断进行强化的本钱，如果能够多次强化成功的话它会给人一种诅咒卡比或冥想水君的感觉。不过冥想的成型速度比较慢，很容易被对手破解，最好留在残局阶段再用。

### 临别礼物（おきみやげ/Memento）

蛮适合由库西的战略技能，尤其是当玩家觉得靠睡眠根本没法解决由库西的回复问题时，不如干脆用这招把它作为炮灰。因为由库西速度还算不错，如果能在自己残血时使用临别礼物，那就能让对方当回合无法出招攻击，并为队友提供更加安全的上场机会。另外因为对方场上的精灵被严重削弱了攻击力，我方精灵可以抓住这个机会进行强化，甚至派出踩影特性的哥特塞尔上场后不断冥想。

### 道具回收（リサイクル/Recycle）

道具回收这招对于由库西来说，一般也只能去回收各类果实，说白了就是配合睡眠的栗果。虽然由库西这样做能明显提高自身回复能力，但它这时候也只剩下两个技能栏位，能够做的事情非常有限。

## 常用道具推荐

### 剩饭（たべのこし/Leftovers）

因为由库西的回复能力比较弱，所以剩饭这点回复效果对它还是挺关键的。当由库西使用了电磁波、哈欠或保护这类防守干扰技能时，就有机会慢慢积累剩饭的回复效果。

### 坚硬头盔（ゴツゴツメット/Rocky Helmet）

坚硬头盔是MEGA袋龙和火矢鹰的克星，也能对其他物攻手起到一定的限制作用。由库西虽然不用惧怕对方物攻手的地

震，物理耐久也有一定的水准，但它的抗性和回复能力比较弱，最后可能会落得一个“杀敌一千自损八百”的结局。在这种情况下，玩家到底是尝试用睡眠把它的血量补回来，还是干脆用临别礼物将它炮灰掉，在配招之前就得想清楚了。

**突击背心**

**（とつげきチョッキ/Assault Vest）**

突击背心对耐久不俗的由库西来说还算是个不错的道具。由库西虽然靠防守干扰技能吃饭，但它的攻击技能还算比较丰富，像蜻蜓点水、欺诈、打落这种攻击技能既不和突击背心冲突，也能在防守时发挥出重要的作用。

**栗果（カゴのみ/Chesto Berry）**

栗果能够使由库西获得更强的回复能力，除了必须要搭配睡眠一起使用以外，也可以再搭配冥想或者道具回收。

**专爱围巾**

**（こだわりスカーフ/Choice Scarf）**

专爱围巾一般都会配合戏法或蜻蜓点水，而且这两招往往还会搭配在一起使用。这样的话，对手看到由库西上场时，要么提防它用专爱围巾坑人，要么得忍受它用蜻蜓点水揩油。除此之外，专爱围巾对由库西自身战斗力的增强也是显而易见的。

相比之下，专爱眼镜（こだわりメガネ/Choice Specs）对由库西的提升并没有那么大，但如果能坑害到对方的物攻手，那由库西选择这件道具也是完全值得的。

**专爱头巾**

**（こだわりハチマキ/Choice Band）**

与专爱围巾的用法类似，除了配合戏法以外，一般还会搭配蜻蜓点水甚至欺诈一起使用。因为专爱头巾不但能提高蜻蜓点水的伤害，同样还能使欺诈的伤害得到提升，如果由库西对上的慢速物攻手（比如各种速度比由库西慢的MEGA精灵），那一发欺诈绝对会使对手感受到切肤之痛。

**后攻之尾**

**（こうこうのしっぽ/Lagging Tail）**

这件道具也是为了配合蜻蜓点水和戏法这两招。后攻之尾除了用来坑害对方的高速精灵（尤其是不吃电磁波的电系精灵）之外，还能使由库西的蜻蜓点水必定后手出招，这样能起到掩护队友安全上场的效果。黑铁球（くろいてつきゅう/Iron Ball）也能起到类似的效果，不过它只能使携带者的速度减半，并不能保证由库西一定能后手蜻蜓点水，也不能彻底封锁对方的快攻手。黑铁球同时还具有使携带者“回到地面”的效果，这既影响了浮游特性的由库西，也会严重削弱对方的飞行系和浮游特性的精灵。

## 战术打法介绍

**防守消耗打法**

特性选择：浮游

努力性格：详见下文分析

可选道具：剩饭、光粉、坚硬头盔、后攻之尾、黑铁球

必备技能：无

优先技能：电磁波/剧毒/哈欠、蜻蜓点水、欺诈

备选技能：睡眠、戏法、任意攻击技能、临别礼物、石砾、欺骗空间、替身、保护、治愈之铃

对于注重耐久的由库西来说，这种防守消耗打法是它的基本战术。它的努力值分配比较灵活，HP、物防和特防这三者要重点照顾，但物攻、特攻和速度也可以酌情少量分配，毕竟这些能力多少能派上点用场。性格方面，如果由库西带有物攻技能的话，那性格就要减特攻，但至于是加物防还是加特防，则取决于玩家在哪项防御上分配了更多的努力值，这是为了让性

格得到最大的收益。反言之，如果由库西带的是特攻技能，那可以考虑减物攻加物防或是减物攻加物防的性格。

由库西虽然没有优秀的抗性和回复能力作为防守资本，耐久也不算是很够用，但它凭借自身的技能配置还是能够足以担当起防守的重任。“哈欠+蜻蜓点水”是一个不错的由守转攻手段，而配合后攻之尾或黑铁球的戏法一旦成功后也具有致命的效果，至于电磁波、石砾、欺诈、治愈之铃这些技能的作用在这里就不一一赘述了。另外，由库西虽然没有足够的回复能力，但在残血时直接用临别礼物来退场未尝不是一个更好的选择。

### 冥想强化打法

特性选择：浮游

努力性格：HP、物防、特攻和速度酌情分配，性格减物攻加物防，或减物攻加速度

可选道具：剩饭、栗果、光粉、生命玉

必备技能：冥想、睡眠、精神干扰/精神冲击

优先技能：魔力闪光

备选技能：替身、梦话

由库西的冥想强化打法很容易让人联想起冥想水君，它们在打法方面确实有一些相似之处。在对局的前中期阶段，由库西可能找不到多少机会去完成强化，但越到后期就越有威力。完成冥想强化的由库西不但有强大的攻防能力，而且速度也有一定水准，如果玩家能多给它分配一些速度努力值的话，在残局阶段会很有优势。

如果由库西的道具选择了剩饭、光粉或生命玉，那可以先把自己定位成一只盾牌精灵，在前中期多参与防守，尽量把道具的效果发挥出来。即便由库西在战斗中消耗了不少血量，也完全有机会在残局阶段用睡眠补回来，这时候再去慢慢冥想强化也来得及。

如果由库西携带了栗果，那就拥有一次快速回复的能力，玩家应该把握住这个机会做一些事情。比如双方在对攻的时候，哪怕由库西只冥想一次就被迫睡眠回血，相信也会让场上局面向我方倾斜，而由库西之后即便没有道具可用，在残局阶段依然有力挽狂澜的机会。

由库西也可以只带一招攻击技能，把技能栏位留给梦话。这样做的好处是续航能力和强化效率都有很大增强，缺陷则是打击面特别狭窄，毕竟精神干扰和精神冲击打不动的精灵实在太多了。

### 戏法专爱打法

特性选择：浮游

努力性格：详见下文分析

可选道具：专爱头巾、专爱围巾、专爱眼镜

必备技能：戏法

优先技能：精神干扰、精神冲击、欺诈、蜻蜓点水

备选技能：电磁波、上文推荐攻击技能、临别礼物

虽然戏法专爱打法对于绝大多数超能系精灵来说都不足为奇，但由库西得益于它的能力和技能配置，在这方面的表现要超过一般的超能系精灵。这是因为由库西





天生拥有优秀的耐久和相对不错的速度，本身很适合这种联防后再专爱游击的打法；而三种专爱道具和由库西的对应技能相互配合的话，可以使自己的战术变化更加丰富。

如果由库西携带的是专爱头巾，那可以考虑多分配一些努力值给物攻和速度，另外HP、物防和特防也要适当照顾，而特攻基本上不用考虑，选择减特攻加速度或减特攻加任意一防的性格就可以了。专爱头巾除了搭配蜻蜓点水和欺诈这两个技能以外，也可以考虑用打落、思念头槌等物攻技能进行配合，只是效果没有那么好。

如果由库西选择了专爱眼镜，那除了耐久之外就要多照顾特攻和速度，性格则是减物攻加速度或减物攻加任意一防。这种打法的唯一优势可能就是能够用精神干扰和精神冲击这两招来打双刀，让对手难以防范。虽然精神干扰和精神冲击都是同属性的技能，但考虑到专爱由库西在上场后也只有一招可选，这两招实际上不会有多少冲突，都带上的话也不会有什么问题。

至于专爱围巾相比起来就更灵活一些。无论是由库西主打物攻、特攻还是双刀（精神干扰+精神冲击，或蜻蜓点水+特攻技能），都可以搭配专爱围巾。另外，专爱围巾和电磁波、临别礼物等技能也能够共存，有时候确实可以打对手一个猝不及防。

### 突击背心打法

特性选择：浮游
努力性格：特防252、HP和物防酌情分配，性格减物攻加特防，或减特攻加特防
可选道具：突击背心
必备技能：无
优先技能：蜻蜓点水、欺诈、打落
备选技能：亿万吸取、上文推荐攻击技能

由库西如果道具选用了突击背心，那它的特殊耐久确实能达到一个相当出色的程度，配合极限特防的努力性格方案，可以使自己成为一面相当不错的特防盾牌。这样的话，玩家在使用它进行防守时，也就不必再诟病它的抗性和回复能力了。

虽然由库西为了突击背心要放弃众多优秀的变化类技能，但它还是有不少攻击技能可以在防守端做出贡献。像蜻蜓点水和打落的作用这里就不再重复介绍，而欺诈的效果稍稍有点微妙，因为有突击背心的由库西不会太害怕对方的特攻手，如果再遇到物攻手的话还可以用欺诈与其一较高低。

# 艾姆利特
（エムリット/Mesprit）

| 全国图鉴编号：481 | 分类：感情精灵 |
|---|---|
| 身高：0.3m | 体重：0.3kg |

## 能力方面

| 种族值 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HP | 80 | 物攻 | 105 | 物防 | 105 |
| 特攻 | 105 | 特防 | 105 | 速度 | 80 |
| 50级能力极限值 | | | | | |
| HP | 187 | 物攻 | 172 | 物防 | 172 |
| 特攻 | 172 | 特防 | 172 | 速度 | 145 |
| 100级能力极限值 | | | | | |
| HP | 364 | 物攻 | 339 | 物防 | 339 |
| 特攻 | 339 | 特防 | 339 | 速度 | 284 |

属性为冰，受到的攻击效果如下

效果2倍：虫、鬼、恶

效果1/2：斗、超

## 特性

浮游（ふゆう/Levitate）：拥有该特性的精灵不会受到地面系技能的影响，也不会触发撒菱、毒菱、粘网以及蚁地狱特性的效果。破格特性可以无视该特性。

## 升级技能一览

Lv1：治愈之愿（いやしのねがい/Healing Wish）

Lv1：自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）

Lv1：效仿（まねっこ/Copycat）

Lv1：睡眠（ねむる/Rest）

Lv1：念力（ねんりき/Confusion）

Lv6：封印（ふういん/Imprison）

Lv16：保护（まもる/Protect）

Lv21：迅星（スピードスター/Swift）

Lv31：咒语（おまじない/Lucky Chant）

Lv36：预知未来（みらいよち/Future Sight）

Lv46：撒娇（あまえる/Charm）

Lv50：神通力（じんつうりき/Extrasensory）

Lv61：效仿（まねっこ/Copycat）

Lv66：自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）

Lv76：治愈之愿（いやしのねがい/Healing Wish）



## 本作可以习得的技能机器

| | | | |
|---|---|---|---|
| TM03 | TM04 | TM06 | TM10 |
| TM11 | TM13 | TM14 | TM15 |
| TM16 | TM17 | TM18 | TM20 |
| TM21 | TM24 | TM25 | TM27 |
| TM29 | TM30 | TM32 | TM33 |
| TM37 | TM42 | TM44 | TM48 |
| TM53 | TM56 | TM57 | TM62 |
| TM68 | TM70 | TM73 | TM77 |
| TM85 | TM86 | TM87 | TM88 |
| TM89 | TM90 | TM92 | TM98 |
| TM99 | TM100 | | |

## 特殊渠道技能和主要出处

心电感应（テレキネシス/Telekinesis）
第五代技能机器TM19。

火焰拳（ほのおのパンチ/Fire Punch）
第五代定点教学。

帮手（てだすけ/Helping Hand）
第五代定点教学。

冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）
第五代定点教学。

钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）
第五代定点教学。

打落（はたきおとす/Knock Off）
第五代定点教学。

魔装反射（マジックコート/Magic Coat）
第五代定点教学。

魔法空间（マジックルーム/Magic Room）
第五代定点教学。

道具回收（リサイクル/Recycle）
第五代定点教学。

| | |
|---|---|
| 换装（なりきり/Role Play） | 第五代定点教学。 |
| 信号光线（シグナルビーム/Signal Beam） | 第五代定点教学。 |
| 特性交换（スキルスワップ/Skill Swap） | 第五代定点教学。 |
| 鼾声（いびき/Snore） | 第五代定点教学。 |
| 石砾（ステルスロック/Stealth Rock） | 第五代定点教学。 |
| 雷电拳（かみなりパンチ/Thunder Punch） | 第五代定点教学。 |
| 戏法（トリック/Trick） | 第五代定点教学。 |
| 神奇空间（ワンダールーム/Wonder Room） | 第五代定点教学。 |
| 思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt） | 第五代定点教学。 |
| 水之波动（みずのはどう/Water Pulse） | 第四代技能机器TM03。 |
| 电击波（でんげきは/Shock Wave） | 第四代技能机器TM34。 |
| 秘密力量（ひみつのちから/Secret Power） | 第四代技能机器TM43。 |
| 忍耐（こらえる/Endure） | 第四代技能机器TM58。 |
| 泼泥（どろかけ/Mud-Slap） | 第四代定点教学。 |
| 头突（ずつき/Headbutt） | 《心金・灵银》定点教学。 |

## 精灵特点分析

艾姆利特作为目前版本中使用率最低的从神兽之一，用“凄惨”两个字来形容一点都不过分。它本身的硬实力虽然不弱，但整体看来还是缺点比优点多得多，再加上它又没有什么能拿出手的特长，即便在“三圣菇”中也不起眼，在竞争激烈的超能系精灵中更是泯然众人。如果艾姆利特想咸鱼翻身，只能期待它的技能池中在未来多出一些类似于萤火、粘网、精神增压之类的神技，但这种情况出现的可能性极小。

就战术风格而言，艾姆利特和由库西有一些相似之处，两者都算是耐久型精灵，技能配置也大同小异。虽然由库西的速度和耐久比艾姆利特高一些，但艾姆利特较高的攻击能力总会有一些派上用场的机会。如果玩家对艾姆利特这只“红圣菇”特别有爱的话，把它当作主力使用还是没问题的。

## 常用技能推荐

**精神干扰（サイコキネシス/Psychic）**

艾姆利特的主力特攻技能。在十万伏特、火焰放射、冷冻光线、冲浪这些主流特攻技能纷纷降低威力的大环境下，精神干扰就不再有天生的威力缺陷，这对于擅长特攻的超能系精灵来说是个好事。虽然艾姆利特的特攻能力在超能系精灵中并不起眼，但和水、火、电、冰这些属性的特攻手相比起来却没有明显的劣势，所以大家不要太低估艾姆利特的特攻输出能力。

**精神冲击（サイコショック/Psyshock）**

精神冲击虽然威力比精神干扰低了12%左右，也没有10%几率的降特防特效，但在对付高特殊耐久的精灵时还是挺好用的。尤其是在突击背心比较流行的现行环境下，精神冲击很可能是伤害输出更加稳定的特攻技能。当然，精神冲击和思念头槌的作用基本重复，在一般情况下都不要同时使用这两招。

**预知未来（みらいよち/Future Sight）**

预知未来是艾姆利特威力最大的本系特攻技能，虽然在大部分情况下没办法与精神干扰和精神冲击竞争，但在个别场合下还是有一定作用的。这招与同为超能系的精神冲击或是思念头槌在一定程度上也能够搭配使用。

**冷冻光线**

**(れいとうビーム/Ice Beam)**

在“三圣菇”中艾姆利特是惟一能学冷冻光线的精灵，这使得它在对付那些4倍怕冰的热门精灵时无需再考虑冷冻拳。

**十万伏特**

**(10まんボルト/Thunderbolt)**

虽然十万伏特只能克制水和飞行这两个属性，而且奈何不了水系精灵中的洗衣机电鬼和巨沼怪、沼王，但热门的飞行系精灵也比较多，再加上电系攻击的泛用性还算说得过去。总的来说十万伏特还是个值得优先考虑的特攻技能。

**能量球(エナジーボール/Energy Ball)**

备用特攻技能，主要目的是为了打击以洗衣机电鬼为首的水系精灵，另外对巨沼怪、沼王这类“水+地”属性的精灵也是一种威慑。

艾姆利特也可以用草绳(くさむすび/Grass Knot)去替代能量球，这在对付那些体重超过200kg的“胖子”时会有高达120的威力，像MEGA暴鲤龙、乘龙、海皇牙等精灵都是水系中的胖子，而草绳在攻击水君和布伦水母时也有高达100的威力，但在面对所有“水+地”属性的精灵时，草绳的威力就完全不如能量球了。

**魔力闪光**

**(マジカルシャイン/Dazzling Gleam)**

因为艾姆利特有冷冻光线去克制龙系精灵，而自身的本系攻击又能克制格斗系精灵，所以魔力闪光只剩下克制恶系精灵这一个用途。不过蜻蜓点水也能起到打击恶系精灵的效果，所以魔力闪光这招只会在特攻型艾姆利特身上才会出现。

**影子球(シャドーボール/Shadow Ball)**

影子球可以用来反克鬼系精灵，并打击那些不怕超能系攻击的超能系精灵。另外由于钢系不再抵抗鬼系攻击，所以影子球对剑盾魂、重钢蟹这些精灵也有不错的杀伤效果。

**觉醒力量**

**(めざめるパワー/Hidden Power)**

如果艾姆利特需要用到觉醒力量来扩大打击面的话，一般都只会考虑觉醒地或者觉醒火。前者拿来克制炎钢兽以及一些纯电系精灵，后者则用来对付铁甲螳螂、铁盘坚果和核果怪，总之只有在出现4倍克制效果时，觉醒力量才能起到令人满意的效果。

**思念头槌**

**(しねんのずつき/Zen Headbutt)**

因为艾姆利特能学会精神冲击，所以对思念头槌这个物攻技能的需求并不高。尽管“思念头槌+电磁波”的双封锁组合倒是能造成不错的限制效果，但艾姆利特这个打法的效果显然不如同为超能系的吉拉齐。

**蜻蜓点水(とんぼがえり/U-turn)**

由于艾姆利特的物攻和耐久都有一定的水准，而且速度也不快，正好能把蜻蜓点水的伤害以及掩护队友上场的效果都发挥出来——在能学会蜻蜓点水的一众非虫系精灵中，艾姆利特的物攻算是中等偏上的水平，这招伤害不容低估。

**杂耍(アクロバット/Acrobatics)**

杂耍在发动特效后拥有高达110的威力，这在艾姆利特的物攻技能中算是威力比较高的了。适合触发杂耍特效的消耗类道具有很多，除了在《口袋妖怪 X・Y》中暂时不可用的属性宝石(此类道具在《口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石》很有可能会解禁)以外，像各类树果、弱点保险、红牌、精神香草这类道具也都是可用的。

**打落（はたきおとす/Knock Off）**

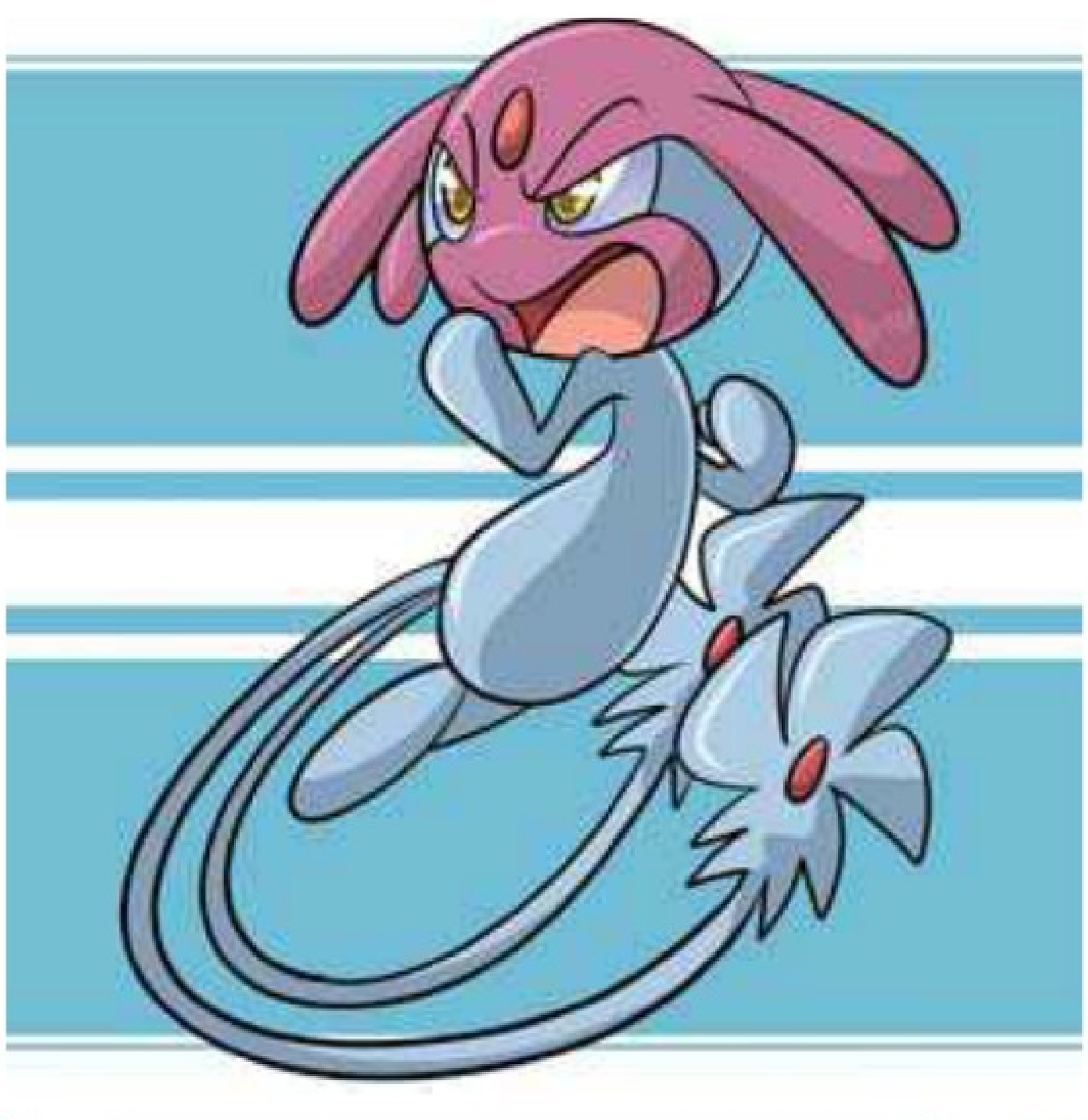
艾姆利特虽然学不会欺诈，但打落也是个不错的恶系物攻技能，能够克制鬼和超能这两个属性的精灵，有效弥补了自身超能系攻击的打击面不足。再加上打落对道具的废除效果，这招可以算是艾姆利特的核心物攻技能之一。

**火焰拳（ほのおのパンチ/Fire Punch）**

因为艾姆利特能学会威力更高的特攻技能冷冻光线和十万伏特，所以冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）和雷电拳（かみなりパンチ/Thunder Punch）这两招威力较低的物攻技能就没有多少值得考虑的必要了，这样的话三色拳中就只剩下一个火焰拳了。不过火焰拳在攻击许多高物理耐久的精灵时打出的伤害反而不如觉醒火，这在之前分析由库西的时候已经进行过论证。

**石砾（ステルスロック/Stealth Rock）**

石砾在单打6v6模式中是非常厉害的消耗技能，只需要花费一回合就可以一直给对方造成持续伤害，像那些被岩系克制的精灵甚至不大敢顶着石砾的伤害换上场。不过在单打3v3或双打4v4模式中，由于双方交换精灵的次数会有所减少，所以石砾的收益也会相应下降，但即便如此它仍是值得信赖的好技能。



虽然石砾会被高速旋转和驱雾所清除掉，我方撒石砾和对方扫石砾都需要一回合，所以即便石砾没有发挥出什么作用就被清除掉，这结果对我方来说也完全不吃亏。况且鬼系精灵可以限制对手使用高速旋转，争强和好胜特性的精灵可以使对方在驱雾时要付出一定的代价，这对撒石砾的一方都是有利的。

**睡眠（ねむる/Rest）**

睡眠是艾姆利特惟一的回复手段，虽然回复效率不高但也只能用它。与由库西一样，睡眠可以搭配梦话（ねごと/Sleep Talk）一起使用，且艾姆利特的技能更适合在梦话战术中使用。

**治愈之愿**
**（いやしのねがい/Healing Wish）**

如果玩家觉得残血的艾姆利特即便靠睡眠也救不回来的话，不如放弃睡眠而选择治愈之愿，这样的话用艾姆利特的牺牲换来一个状态全满的主力精灵（尤其是战斗力超强的MEGA进化精灵）还是相当值得的。不过艾姆利特的速度不高，在残血时得提前用治愈之愿才行。

**电磁波（でんじは/Thunder Wave）**

电磁波是艾姆利特的重要防守干扰技能之一，有了它后艾姆利特就不用过分担心自己的速度劣势，而且在配合思念头槌、替身、石砾、睡眠、蜻蜓点水等技能时，电磁波都能起到很好的效果。另一方面，因为艾姆利特比由库西的攻击能力更强，所以没有太大必要去使用剧毒（どくどく/Toxic）打消耗。

**戏法（トリック/Trick）**

戏法是艾姆利特另一个重要的防守干扰技能，一般都会搭配专爱类道具一起使用。当然后攻之尾和黑铁球也是可以考虑的道具，但由于艾姆利特的速度较慢，本身已经有能力后手使用蜻蜓点

水，所以自己也没有太大必要用后攻之尾或黑铁球来降速。

### 欺骗空间
### （トリックルーム/Trick Room）

欺骗空间是一个优秀的团队技能，在双打或三打中尤其有用。虽然大部分超能系和鬼系精灵都能学会欺骗空间，但就像石砾那样，这招并没有所谓的“最适合人选”，究竟让哪只精灵上场放空间，取决于队伍中的角色分工以及上场的先后顺序。

### 冥想（めいそう/Calm Mind）

特攻型艾姆利特可以考虑的强化技能，由于它的速度不够快，所以更适合多次冥想再发起攻击的思路，这样的话冥想和睡眠一起使用会比较好。

### 保护（まもる/Protect）

自保性质的技能。在单打中除了搭配剩饭缓缓回血以外，也可以用来侦察对方精灵的技能配置，或是限制对方专爱战术的发挥。而在双打和三打中，保护就是个值得人手一个的泛用技能，其重要性丝毫不亚于单打中的石砾和电磁波。

## 常用道具推荐

### 剩饭（たべのこし/Leftovers）

对于艾姆利特来说，剩饭和光粉（ひかりのこな/BrightPowder）的收益其实相差不大。它确实需要剩饭的回复能力，但自身耐久也没高到仅靠那点回复效果就能和对手周旋的程度。至于光粉，在配合电磁波、冥想、睡眠等技能时，确实值得去赌一把。

### 坚硬头盔
### （ゴツゴツメット/Rocky Helmet）

虽然艾姆利特的物理耐久和抗性都很有限，但由于艾姆利特拥有免疫地面系攻击的浮游特性，剩下的非接触类物



攻技能就只有岩崩、石刃、圣炎等极个别技能才能对它造成伤害，这算是它值得携带坚硬头盔的一个理由。

### 突击背心
### （とつげきチョッキ/Assault Vest）

因为艾姆利特的攻击技能配置很丰富，使用四攻击技能的配招去配合突击背心也完全没有问题，而且蜻蜓点水和打落这两招在防守时也能起到很好的效果。

### 栗果（カゴのみ/Chesto Berry）

艾姆利特如果携带栗果的话，那一定是要配合睡眠和冥想这两招。另外它虽然能学会道具回收，但自己毕竟没有由库西那种档次的耐久，为了提高回复能力而占用一个技能栏其实没什么意思。

### 专爱头巾
### （こだわりハチマキ/Choice Band）

专爱头巾还是挺适合艾姆利特的一件道具。一方面它能显著提升蜻蜓点水和其他物攻技能的威力，使艾姆利特变成一个差强人意的物攻手；另一方面，“戏法+专爱头巾”的威慑力很强，即便像波尔托罗斯、巨甲龙这种能够轻松干掉艾姆利特的精灵，也不大愿意为了打

倒艾姆利特而承受这种风险。

专爱眼镜（こだわりメガネ/Choice Specs）的作用效果基本类似，但因为艾姆利特的特攻技能中并没有蜻蜓点水这种性能优异的技能，所以专爱眼镜可能不太值得去优先考虑。

### 专爱围巾
### （こだわりスカーフ/Choice Scarf）

专爱围巾虽然可以配合戏法去坑害对手，但因为大多数攻击手即便被交换了专爱围巾后也能保持旺盛的战斗力，所以艾姆利特还是多用这个道具主动进攻会比较好。不过比较尴尬的是，艾姆利特的速度比暴鲤龙慢一点，和快龙持平，所以即便它的速度加到极限，在对抗龙舞暴鲤龙或快龙时也不够保险。

### 生命玉（いのちのたま/Life Orb）

攻击型艾姆利特可以考虑的道具，但艾姆利特本身不适合快攻且回复能力有限，生命玉在它手中并没有什么过人之处。

## 战术打法介绍

### 半攻半守打法

特性选择：浮游

努力性格：详见下文分析

可选道具：剩饭、光粉、坚硬头盔、栗果

必备技能：精神干扰/精神冲击/思念头槌

优先技能：蜻蜓点水、睡眠/治愈之愿、电磁波、石砾、打落

备选技能：上文推荐攻击技能、保护、欺骗空间

由于艾姆利特的攻击和耐久都有一定水平但却不拔尖，所以这种半攻半守打法可能也正好适合它的“水桶型身材”。玩家在分配努力和选择性格的时候，可以偏重物攻，偏重特攻，偏重耐久，或是攻击和耐久平均分配。但考虑到艾姆利特本身的速度不快且努力值总额有限，就不建议玩家再去分配速度努力了，况且艾姆利特在慢速状态下无论使用蜻蜓点水还是电磁波，效果都是很不错的。

玩家在选择技能的时候，无论是三攻击一辅助、两攻击两辅助还是一攻击三辅助，都是可行的，因为之前已经详细介绍过每个技能的用法，这里也就不再赘述了。

### 戏法专爱打法

特性选择：浮游

努力性格：详见下文分析

可选道具：专爱头巾、专爱围巾、专爱眼镜

必备技能：戏法

优先技能：精神干扰、精神冲击、蜻蜓点水

备选技能：电磁波、治愈之愿、上文推荐攻击技能

艾姆利特的戏法专爱打法与由库西在思路方面基本是一致的。因为艾姆利特有更高的攻击能力，所以专爱道具对它本身的加成效果会更明显；但由于它的速度和耐久都有限，在携带专爱头巾或专爱眼镜的时候不大容易去对抗对方的快攻手。

如果艾姆利特携带专爱头巾，那可以考虑思念头槌、蜻蜓点水、打落等物攻技能，性格方面建议减特攻加物攻，努力值可以酌情分配给HP、物攻、物防和特防这几项。如果艾姆利特的道具是专爱眼镜，那努力性格方案就要反过来，也就是减物攻加特攻的性格，努力值要分给HP、物防、特攻和特防这几项，技能方面显然只能考虑特攻技能，但“精神干扰+精神冲击”的双刀组合也不是不能考虑，这样做的原因在之前的由库西分析中已经有过说明。

如果艾姆利特选择了专爱围巾，那可以考虑给它分配一定的速度努力值，甚至在必要情况下考虑极限速度的方案。技能方面除了各类物攻和特攻技能外，也可以考虑留一个技能栏位给电磁波或治愈之愿，在某些情况下能够派上用场。

### 冥想强化打法

特性选择：浮游
努力性格：HP、物防和特攻酌情分配，性格减物攻加物防
可选道具：剩饭、栗果、光粉、生命玉
必备技能：冥想、睡眠、精神干扰/精神冲击
优先技能：魔力闪光
备选技能：替身、梦话

艾姆利特的冥想强化打法是由库西同战术的翻版，由于这两种打法几乎完全一样，在这里就不重复介绍了。不过，艾姆利特这种打法多多少少有点“东施效颦”的感觉，这是因为艾姆利特虽然物攻比由库西高一些，但在这种打法中会被完全浪费掉；而它的耐久比由库西差一个档次，会影响到冥想强化打法的成功率。再说玩家在有由库西可用的情况下，完全没有理由再去让艾姆利特使用这种相同的战术。

### 突击背心打法

特性选择：浮游
努力性格：特防252、HP和物防酌情分配，性格减物攻加特防，或减特攻加特防
可选道具：突击背心
必备技能：蜻蜓点水
优先技能：打落、精神干扰/精神冲击
备选技能：上文推荐攻击技能

同样也是由库西的突击背心打法的翻版，由于这两种打法大同小异，这里也就不再重复介绍一遍了。艾姆利特虽然不像由库西那样能用欺诈以柔克刚，但它多出一招冷冻光线，在对付4倍怕冰的热门精灵时有着实打实的效果，这可以算是它仅有的优势了。





www.dooland.com

# 阿库诺姆

(アグノム/ Azelf)

| 全国图鉴编号：482 | 分类：意识精灵 |
|---|---|
| 身高：0.3m | 体重：0.3kg |

## 能力方面

| 种族值 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| HP | 75 | 物攻 | 125 | 物防 | 70 |
| 特攻 | 125 | 特防 | 70 | 速度 | 115 |
| 50级能力极限值 | | | | | |
| HP | 182 | 物攻 | 194 | 物防 | 134 |
| 特攻 | 194 | 特防 | 134 | 速度 | 183 |
| 100级能力极限值 | | | | | |
| HP | 354 | 物攻 | 383 | 物防 | 262 |
| 特攻 | 383 | 特防 | 262 | 速度 | 361 |

属性为超，受到的攻击效果如下

效果2倍：虫、鬼、恶

效果1/2：斗、超

## 特性

浮游（ふゆう/Levitate）：拥有该特性的精灵不会受到地面系技能的影响，也不会触发撒菱、毒菱、粘网以及蚁地狱特性的效果。破格特性可以无视该特性。

## 升级技能一览

Lv1：自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）

Lv1：留存（とっておき/Last Resort）

Lv1：睡眠（ねむる/Rest）

Lv1：念力（ねんりき/Confusion）

Lv6：封印（ふういん/Imprison）

Lv16：见切（みきり/Detect）

Lv21：迅星（スピードスター/Swift）

Lv31：吵闹（さわぐ/Uproar）

Lv36：预知未来（みらいよち/Future Sight）

Lv46：阴谋（わるだくみ/Nasty Plot）

Lv50：神通力（じんつうりき/Extrasensory）

Lv61：留存（とっておき/Last Resort）



Lv66：自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）

Lv76：大爆炸（だいばくはつ/Explosion）

## 本作可以习得的技能机

| | | | |
|---|---|---|---|
| TM03 | TM04 | TM06 | TM10 |
| TM11 | TM12 | TM15 | TM16 |
| TM17 | TM18 | TM20 | TM21 |
| TM24 | TM25 | TM27 | TM29 |
| TM30 | TM32 | TM33 | TM35 |
| TM37 | TM38 | TM41 | TM42 |
| TM44 | TM48 | TM53 | TM56 |
| TM57 | TM59 | TM62 | TM64 |
| TM66 | TM68 | TM70 | TM73 |
| TM77 | TM85 | TM86 | TM87 |
| TM88 | TM89 | TM90 | TM92 |
| TM98 | TM99 | TM100 | |

## 特殊渠道技能和主要出处

心电感应（テレキネシス/Telekinesis）
第五代技能机器TM19。

火焰拳（ほのおのパンチ/Fire Punch）
第五代定点教学。

帮手（てだすけ/Helping Hand）
第五代定点教学。

冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）
第五代定点教学。

钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）
第五代定点教学。

打落（はたきおとす/Knock Off）
第五代定点教学。

魔装反射（マジックコート/Magic Coat）
第五代定点教学。

魔法空间（マジックルーム/Magic Room）
第五代定点教学。

道具回收（リサイクル/Recycle）
第五代定点教学。

换装（なりきり/Role Play）
第五代定点教学。

信号光线（シグナルビーム/Signal Beam）
第五代定点教学。

特性交换（スキルスワップ/Skill Swap）
第五代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第五代定点教学。

石砾（ステルスロック/Stealth Rock）
第五代定点教学。

雷电拳（かみなりパンチ/Thunder Punch）
第五代定点教学。

戏法（トリック/Trick）
第五代定点教学。

神奇空间（ワンダールーム/Wonder Room）
第五代定点教学。

思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt）
第五代定点教学。

水之波动（みずのはどう/Water Pulse）
第四代技能机器TM03。

电击波（でんげきは/Shock Wave）
第四代技能机器TM34。

秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
第四代技能机器TM43。

忍耐（こらえる/Endure）
第四代技能机器TM58。

泼泥（どろかけ/Mud-Slap）
第四代定点教学。

头突（ずつき/Headbutt）
《心金·灵银》定点教学。

## 精灵特点分析



阿库诺姆在“三圣菇”中拥有最强的实力，同时它也是超能系精灵中的优秀快攻手。阿库诺姆的物攻和速度在超能系精灵中都名列前茅，而特攻虽然没有那么高的排名但也勉强算是一流水准，单论快攻能力的话，超能系精灵中也只有超梦、拉迪奥斯、迪奥希斯、MEGA胡地能胜过它。

不过阿库诺姆毕竟只是从神兽级别，它和其他从神兽一样，在技能配置方面比起主神兽、幻兽甚至准神兽来说都有不小的差距。这一点主要体现在阿库诺姆的物攻技能方面，它缺少了地震、蛮力、石刃这些高威力的常规物攻技能，使得玩家无法把阿库诺姆当作传统意义上的物攻手来使用，只能围绕着大爆炸等技能来实施一些非常规战术。这样的话，阿库诺姆那高达125的物攻种族值的含金量会略显不足，如果能把一部分物攻种族值转加到其他能力上的话就好了。

## 常用技能推荐

**精神干扰（サイコキネシス/Psychic）**

阿库诺姆的主力特攻技能，威力和命中率都很稳定，而且10%几率的降特防效果有时候也会创造一些惊喜。

**精神冲击（サイコショック/Psyshock）**

阿库诺姆用来打击高特殊耐久精灵的手段，如果再借助专爱眼镜的帮助，那基本可以保证两下干掉极限物理耐久的快乐蛋。就像由库西和艾姆利特那样，阿库诺姆也会面临精神冲击和思念

头槌的选择，在思念头槌的分析环节中会进行比较。

**预知未来（みらいよち/Future Sight）**

预知未来是阿库诺姆的伤害最高的特攻手段，虽然这招的延迟攻击效果无法起到立竿见影的效果，但玩家在它生效的那回合配合其他攻击技能就可以打出更高的伤害。

**火焰放射**

**（かえんほうしゃ/Flamethrower）**

由于阿库诺姆的超能系攻击不能对钢系精灵造成有效的伤害，所以能克制钢系精灵的火焰放射就可以派上用场了，尤其是很多钢系精灵还被火系攻击4倍克制。但钢系精灵中也有不怕火的，比如炎钢兽、钢帝企鹅等等，这时候阿库诺姆就得另作准备才行。

之所以阿库诺姆选火焰放射而不选大字火（だいもんじ/Fire Blast），是因为它用火焰放射就足以一下秒掉4倍怕火的铁甲螳螂、铁盘坚果或核果怪，而盔甲鸟、钢钻鼹鼠、手刀超人这些2倍怕火的钢系精灵也基本保证2下解决，换成大字火的话也是一样的。既然大字火并不能起到质变效果，那阿库诺姆就没必要去承担大字火MISS的风险了。

**十万伏特**

**（10まんボルト/Thunderbolt）**

因为阿库诺姆学不会冷冻光线，如果要用特攻技能来克制广大水系和飞行系精灵的话，十万伏特显然是最理想的选择。而且这一招与阿库诺姆的其他特攻技能有不错的打击面互补效果。

**能量球（エナジ-ボ-ル/Energy Ball）**

与十万伏特相互竞争的特攻技能。虽然泛用性不如十万伏特那么好，但在打击一些特定热门精灵比如洗衣机电鬼和沼王时，还是能够派上很大的用场。另外，草绳（くさむすび/Grass Knot）在对付少数体重大的精灵时，威力比能量球高一些，但这招一般只作为特定情况下的考虑。

**影子球**

**（シャド-ボ-ル/Shadow Ball）**

影子球虽然比其他主流特攻技能的威力低一些，但它能反克鬼系和超能系这两个阿库诺姆的天敌，因为前者能对阿库诺姆造成沉重的伤害，后者能够抵抗阿库诺姆的本系攻击，这时候影子球就能起到很关键的作用。

**魔力闪光**

**（マジカルシャイン/Dazzling Gleam）**

由于阿库诺姆学不会冷冻光线，所以魔力闪光就肩负起打击龙系精灵的任务，顺便也能反克自己的恶系天敌。不过魔力闪光在单打中的性能只能算是一般，威力也比主流特攻技能略低，且冷冻拳和蜻蜓点水也能足以去针对龙系和恶系精灵，所以这招并不值得去优先考虑。

**觉醒力量**

**（めざめるパワ-/Hidden Power）**

阿库诺姆的特攻技能虽然比较丰富，但有时候还是需要用觉醒力量来针对某些特定热门精灵。觉醒冰可以打击各类4倍怕冰的龙系精灵以及拉恩德伦斯和蝠蝎，觉醒地则用来对付炎钢兽，觉醒斗只用来针对巨甲龙。不过觉醒力量的威力毕竟比较低，即便在2倍克制对手的情况下，所打出的伤害依然不如1倍效果的精神干扰，这点大家必须要注意。

**思念头槌**

**（しねんのずつき/Zen Headbutt）**

思念头槌是阿库诺姆的本系物攻技能，虽然可以被同威力的精神冲击所替代，但考虑到阿库诺姆也有不少优秀的物攻技能可用，所以当它使用物攻打法的时候，思念头槌还是挺有用的。另外，思念头槌的害怕效果对速度较快的

阿库诺姆来说也能派上一定的用场，不管阿库诺姆是否带电磁波，都有机会打出意外惊喜。

**大爆炸（だいばくはつ/Explosion）**

在能够学会大爆炸的精灵中，阿库诺姆的速度极其出色，除了物攻很低的顽皮弹和MEGA耿鬼以外，其他精灵只有在借助特性的条件下才可能快过阿库诺姆。而它爆炸的威力也名列前茅，截止到目前只仅次于卡比兽（只有自爆）、重钢蟹、长舌头、盖亚岩、灵兽拉恩德伦斯和盖努塞克特这几只精灵。这样的话，阿库诺姆不但能把大爆炸当作一种行之有效的先手退场手段，同时还能给对手造成可观的杀伤。

**蜻蜓点水（とんぼがえり/U-turn）**

对于阿库诺姆来说，蜻蜓点水是一个集攻击和牵制于一体的优秀物攻技能，而阿库诺姆的速度和物攻也能把这招的效果最大程度发挥出来。一方面因为蜻蜓点水本身能够克制超能系和恶系精灵这两种阿库诺姆的天敌，足以作为一种合格的攻击手段，这样的话虫系特攻技能信号光线（シグナルビーム/Signal Beam）就基本派不上用场了。另一方面，蜻蜓点水能够增加阿库诺姆的灵活性，如果遇到不想与其正面交锋的对手，那用这招直接撤退就好。

**打落（はたきおとす/Knock Off）**

威力和特效兼具的物攻技能，能给对方携带道具的精灵造成很大威胁。像是那些依靠生命玉、突击背心、专爱围巾等道具来提升战斗力的精灵，因为速度可能不如阿库诺姆快，被它打落道具后就会吃大亏。另外，由于打落和影子球的打击面基本类似，如果阿库诺姆想要反克鬼系和超能系精灵而且又不打算专注于特攻的话，那打落会是一个比影子球更有用的攻击技能。

**冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）**

虽然冷冻拳的威力和性能不如前几招物攻技能，但它的打击面还是可以派上不小的用场。对于阿库诺姆来说，如果想要针对那些4倍怕冰精灵的话，冷冻拳显然要比觉醒冰好用得多，只是这样的话它就最好舍弃纯特攻的打法。

至于火焰拳（ほのおのパンチ/Fire Punch）和雷电拳（かみなりパンチ/Thunder Punch），因为阿库诺姆能学会威力更大的火焰放射和十万伏特，所以这两招即便对于物攻型阿库诺姆来说也没有太大的实用价值。

**石砾（ステルスロック/Stealth Rock）**

对于学不会岩系攻击技能的阿库诺姆来说，要对付那些怕岩的热门精灵，有石砾其实就已经足够用了。阿库诺姆撒出石砾后，可以用大爆炸设法把对方不怕石砾的精灵换掉，从而增大石砾的威胁性；也可以用蜻蜓点水交换下场，通过阵容轮换来缓缓积累优势。

**挑拨（ちょうはつ/Taunt）**

非常实用的变化类技能，在阿库诺姆的速度优势下能够化解对手的大量非攻击手段，使其无法顺利施展战术。

**戏法（トリック/Trick）**

戏法配合专爱道具是大部分超能系精灵都适用的经典战术，而阿库诺姆因为本身拥有优秀的快攻能力，能够把这个战术运用得更加出色。

**电磁波（でんじは/Thunder Wave）**

相当重要的变化类技能。虽然阿库诺姆对电磁波的依赖程度并不高，但只要对手没摸清楚阿库诺姆的配招，就时刻得提防它可能出现的电磁波才行。

**阴谋（わるだくみ/Nasty Plot）**

阴谋相当于特攻版本的剑舞，一旦顺利强化后能给对手带来很大的威胁，对于注重快攻的阿库诺姆来说，这招要

比冥想（めいそう/Calm Mind）有用的多。不过阿库诺姆的速度并不算是顶尖水平，而且自己也没有任何先制攻击技能，即便找到了阴谋强化的机会，也很容易被对方的高速精灵（包含携带专爱围巾的精灵）以及偷袭等先制攻击逼迫下场，所以玩家事先务必要为阿库诺姆扫清障碍。

**保护（まもる/Protect）**

保护在双打中是使用率极高的热门技能，而在单打中也能起到一定的试探作用，比如看看对方有没有带什么克制自己的招式，另外也能限制下对方专爱道具的作用。替身（みがわり/Substitute）也能起到类似的效果，但在面对比自己更快的精灵就没什么用了。

## 常用道具推荐

**气息腰带**
**（きあいのタスキ/Focus Sash）**

因为阿库诺姆的耐久比较差，所以在很多情况下可能会选择这件道具，这样的话即便对手的攻击再猛烈，自己也能确保有一到两次的出招机会。

**专爱围巾**
**（こだわりスカーフ/Choice Scarf）**

专爱围巾除了能够帮助阿库诺姆进行快攻以外，还能配合戏法去干扰对手。不过阿库诺姆必须设法把专爱围巾交换给对方的盾牌精灵才行，如果换给攻击手的话并不能达到削弱对手的目的。

**专爱头巾**
**（こだわりハチマキ/Choice Band）**

与专爱围巾一样，同样也包含“自用”和“坑人”的两大目的。自用的话可以增强大爆炸、蜻蜓点水之类的物攻技能，坑人的话可以对物攻手以外的精灵起到削弱作用。专爱眼镜（こだわりメガネ/Choice Specs）虽然也有类似的效果，但和特攻技能搭配起来的效果就不如“专爱头巾+大爆炸/蜻蜓点水”那么默契。

**生命玉（いのちのたま/Life Orb）**

对阿库诺姆来说也算是一件不错的道具，虽然扣血的副作用有点让人在意，但阿库诺姆对续航能力的要求并不大，在残血时直接大爆炸就可以了。

**突击背心**
**（とつげきチョッキ/Assault Vest）**

由于阿库诺姆有丰富的攻击技能和不俗的速度，所以在某些情况下也可以携带突击背心，用来增强自己与特攻手的对抗能力。

## 战术打法介绍

**特殊强攻打法**

特性选择：浮游
努力性格：特攻252、速度252，性格减物攻加速度
可选道具：生命玉、突击背心、专爱围巾、专爱眼镜
必备技能：精神干扰/精神冲击
优先技能：十万伏特、火焰放射、蜻蜓点水、大爆炸
备选技能：上文推荐特攻技能、电磁波、阴谋、石砾

阿库诺姆的特殊强攻打法能够很好的发挥出自己的快攻特长，根据道具选择的不同，具体配招方案也会产生一定的变化。

如果阿库诺姆选择了专爱眼镜，那一般都会采取“四特攻技能”的方案。能够当作物攻技能来用的精神冲击在这时候还是挺重要的，只是“精神干扰+精神冲击”的搭配有点没必要，不如用其他特攻技能来扩大打击面，或者把精神干扰换成预知未来。

如果用专爱围巾或突击背心的话，

倒不一定全带四招特攻技能，留出一个技能栏位给大爆炸、蜻蜓点水或电磁波也是可以的，其中大爆炸和蜻蜓点水并不单纯为了追求伤害，而是利用退场或换人效果来掌握主动权。

阿库诺姆也可以携带生命玉，此时它的配招会更加灵活，不但能够带满四招攻击技能，而且还可以用阴谋找机会强化特攻。不过阿库诺姆即便有机会强化起来，也很容易被对手防住，所以玩家不要对阴谋这个技能抱有过多的期待。

### 戏法专爱打法

特性选择：浮游

努力性格：详见下文分析

可选道具：专爱头巾、专爱围巾、专爱眼镜

必备技能：戏法

优先技能：精神干扰、精神冲击、蜻蜓点水、大爆炸

备选技能：电磁波、上文推荐攻击技能

阿库诺姆的戏法专爱打法与由库西和艾姆利特的战术几乎同出一辙，但因为阿库诺姆的能力分配更加合理，所以能够更好地发挥出这个战术的威力。

如果阿库诺姆携带的是专爱头巾，那努力值就得分给物攻和速度，但性格还是用减特攻加速度比较好。技能方面，蜻蜓点水和大爆炸是核心技能，毕竟这两招使用后阿库诺姆就得离场，所以几乎不会受到专爱头巾的副作用影响。但思念头槌并非必备，可以被打落、冷冻拳等物攻技能所取代。

如果阿库诺姆携带的是专爱围巾或专爱眼镜，那配招和努力性格方案与上文中的特殊强攻打法部分差不多，只是必须要留出一个技能栏位给戏法而已。

### 气腰自爆打法

特性选择：浮游

努力性格：物攻252、速度252，性格减物防加速度，或减特防加速度

可选道具：气息腰带

必备技能：大爆炸、蜻蜓点水

优先技能：石砾、电磁波、挑拨

备选技能：上文推荐攻击技能、保护

气腰自爆打法是阿库诺姆最具特色的战术，虽然乍一看这种打法的风格好像和它超能系精灵的身分不太相符，居然连精神干扰这种本系技能都不优先考虑，但事实上很多玩家正是因为这一点才选择了阿库诺姆。这是因为阿库诺姆在会大爆炸的精灵中拥有一流的速度，即便在发动了气息腰带后的濒死状态下，依然有着足够的主动权，而且它爆炸时的威力也极其可观。如果对手忌惮它的殊死一击，又可能会被它用蜻蜓点水换下场，接下来还要做好防范它的心理准备。

因为阿库诺姆的气腰自保打法在配招方面比较简单，这里只着重讲一下它在场上的操作思路。阿库诺姆一定要争取到无伤上场的机会（如果玩家不能保证这点的话就让它首发出场），这样才能用气息腰带承受住对手的攻击。如果对手比阿库诺姆快，那阿库诺姆在这回合可以考虑使用电磁波来抢回先手优势，便于下回合先手大爆炸或蜻蜓点水；或是直接用大爆炸退场，下回合再派上一只会追击的精灵来收割；也可以先用保护试探对手的动向。这一切取决于阿库诺姆事先的配招选择。

如果对手比阿库诺姆速度慢但攻击意图很明显，那阿库诺姆可以直接撒下石砾，下回合再用大爆炸或蜻蜓点水离场，之后玩家要利用先撒出石砾的优势抓紧发动攻击，不给对手喘息的机会。如果对手并没有猛烈的攻势，那阿库诺姆可以先用挑拨或电磁波来干扰对手的行动，接下来再根据情况选择撒石砾还是用大爆炸或蜻蜓点水来退场。



www.docin.com

# 好感度系统之拍手简介

kazuki.樱同学也是《口袋玩家》常驻的自由画师了，从《X·Y》发售以后便陷入了伊布孵蛋的大坑不能自拔，而后又对好感度系统进行各种深入研究，本辑，樱同学便由画师临时转职为游戏研究写手，带来好感度相关系统中的拍手研究。

文/kazuki.樱　编/马修
插画/kazuki.樱



## 什么是拍手

在79辑的好感度系统的介绍中，可以得知精灵的好感度是可以用精灵的娱乐度来交换的，娱乐度的提升方法之一是带着精灵一起玩小游戏，而另外一种方法则是部分精灵的专属——拍手。拍手即是本文介绍的重点，在与精灵好感度达到一定程度后，精灵会像宠物一样可以训练出“握手”的互动，而每次达成互动后，精灵都可以提高一定的娱乐度（2个音符）。



## 如何测试精灵是否能拍手？

在好感度系统中，在精灵非满腹的状态下，拿出泡芙举到精灵够不到的高度5～10秒，如果在游戏中设定了可以拍手互动的精灵，会做出去够泡芙的动作并发出叫声，如果一直不把泡芙放下来，每隔5秒精灵就会重复一次该动作。





## 怎样拍手？

当精灵对你有一定的好感之后，在空白处长按，精灵会叫一声并作出伸手的动作，动作会连续做两次，这时快速的把手在按住状态下划过去，会发出“啪”的一声，精灵的头上会冒出音符（娱乐度上升），拍手互动达成。





※如果一直在空白处长按而不去和精灵互动，每隔几秒精灵就会再重复一次，直到放手或者拍手为止。

※第一次长按时，精灵会作出疑惑的表情，如果在击掌后没有松开屏幕而是划到空白处，精灵会以正常的表情看着你并准备下一次拍手。



## 计时测试

| 刚抓来 | 不拍手 |
|---|---|
| 1心 | 喂食一次（我用的增加了5颗心的泡芙），6秒 |
| 2心 | 5秒 |
| 5心 | 2.5秒 |

可以发现，精灵和玩家的好感度越高，对拍手的反应越快。

※御三家和一些精灵，在1段的时候可以互动拍手，但是进化到2段之后就拒绝拍手了。而伊布和皮卡丘等精灵，从1段到最终段都可以拍手互动。

※像小火鸡，青绵鸟、云翅龙这一类的没有“手”的精灵，会用喙和训练师互动，塞伊米这类会用鼻子互动。




※不同的精灵和训练师互动的部位不同，就算是同一个进化链的伊布一家也差异：伊布、火精灵、雷精灵、草精灵和仙精灵会伸右爪，水精灵、光精灵、月精灵和冰精灵会伸出左爪。





## 可拍手精灵一览

以下是全国图鉴截止719编号的可拍手的精灵的总结，特别提一下的是，有的只是通过上述方法推测，并未实际测试到拍手一项（比如御三家和个别小幻兽），大家可以多试试。

| 一世代：17种 | | | |
|---|---|---|---|
| 全国图鉴 | 精灵 | 日文名 | 英文名 |
| 1 | 妙蛙种子 | フシギダネ | Bulbasaur |
| 4 | 小火龙 | ヒトカゲ | Charmander |
| 7 | 杰尼龟 | ゼニガメ | Squirtle |
| 25 | 皮卡丘 | ピカチュウ | Pikachu |
| 26 | 雷丘 | ライチュウ | Raichu |
| 37 | 六尾 | ロコン | Vulpix |
| 38 | 九尾 | キュウコン | Ninetales |
| 39 | 胖丁 | プリン | Jigglypuff |

| 全国图鉴 | 精灵 | 日文名 | 英文名 |
|---|---|---|---|
| 40 | 胖可丁 | プクリン | Wigglytuff |
| 52 | 喵喵 | ニャース | Meowth |
| 58 | 卡蒂狗 | ガーディ | Growlithe |
| 59 | 风速狗 | ウインディ | Arcanine |
| 133 | 伊布 | イーブイ | Eevee |
| 134 | 水精灵 | シャワーズ | Vaporeon |
| 135 | 雷精灵 | サンダース | Jolteon |
| 136 | 火精灵 | ブースター | Flareon |
| 151 | 梦幻 | ミュウ | Mew |

| 二世代：9种 | | | |
|---|---|---|---|
| 全国图鉴 | 精灵 | 日文名 | 英文名 |
| 152 | 菊草叶 | チコリータ | Chikorita |
| 155 | 火球鼠 | ヒノアラシ | Cyndaquil |
| 158 | 小锯鳄 | ワニノコ | Totodile |
| 172 | 皮丘 | ピチュー | Pichu |
| 174 | 宝宝丁 | ププリン | Igglybuff |
| 175 | 波可比 | トゲピー | Togepi |
| 196 | 光精灵 | エーフィ | Espeon |
| 197 | 月精灵 | ブラッキー | Umbreon |
| 251 | 雪拉比 | セレビィ | Celebi |

| 三世代：7种 | | | |
|---|---|---|---|
| 全国图鉴 | 精灵 | 日文名 | 英文名 |
| 252 | 树蜥蜴 | キモリ | Treecko |
| 255 | 小火鸡 | アチャモ | Torchic |
| 258 | 水跃鱼 | ミズゴロウ | Mudkip |
| 303 | 钢嘴娃娃 | クチート | Mawile |
| 333 | 青绵鸟 | チルット | Swablu |
| 334 | 云翅龙 | チルタリス | Altaria |
| 385 | 吉拉齐 | ジラーチ | Jirachi |

| 四世代：9种 | | | |
|---|---|---|---|
| 全国图鉴 | 精灵 | 日文名 | 英文名 |
| 387 | 苗芽龟 | ナエトル | Turtwig |
| 390 | 小火猴 | ヒコザル | Chimchar |
| 393 | 圆企鹅 | ポッチャマ | Piplup |
| 447 | 利欧鲁 | リオル | Riolu |
| 448 | 卢卡里奥 | ルカリオ | Lucario |
| 470 | 叶精灵 | リーフィア | Leafeon |
| 471 | 冰精灵 | グレイシア | Glaceon |
| 490 | 玛娜菲 | マナフィ | Manaphy |
| 492 | 塞伊米 | シェイミ | Shaymin |

| 五世代：10种 | | | |
|---|---|---|---|
| 全国图鉴 | 精灵 | 日文名 | 英文名 |
| 494 | 比克提尼 | ビクティニ | Victini |
| 495 | 藤叶蛇 | ツタージャ | Snivy |
| 498 | 暖暖猪 | ポカブ | Tepig |
| 501 | 小球獭 | ミジュマル | Oshawott |
| 559 | 愣头蜥蜴 | ズルッグ | Scraggy |
| 570 | 佐罗亚 | ゾロア | Zorua |
| 572 | 奇拉米 | チラーミィ | Minccino |
| 573 | 奇拉奇诺 | チラチーノ | Cinccino |
| 587 | 电飞鼠 | エモンガ | Emolga |
| 610 | 牙龙宝宝 | キバゴ | Axew |

| 六世代：11种 | | | |
|---|---|---|---|
| 全国图鉴 | 精灵 | 日文名 | 英文名 |
| 650 | 针栗鼠 | ハリマロン | Chespin |
| 653 | 火耳狐 | フォッコ | Fennekin |
| 656 | 泡泡蛙 | ケロマツ | Froakie |
| 674 | 顽皮熊猫 | ヤンチャム | Pancham |
| 677 | 超能猫 | ニャスパー | Espurr |
| 678 | 神秘猫 | ニャオニクス | Meowstic |
| 682 | 芳香鸟 | シュシュプ | Spritzee |
| 683 | 芬芳鸟 | フレフワン | Aromatisse |
| 684 | 舔舔糖 | ペロッパフ | Swirlix |
| 700 | 仙精灵 | ニンフィア | Sylveon |
| 702 | 天线鼠 | デデンネ | Dedenne |

以上便是整理出来的可拍手精灵，细心留意一下会发现这名单中的槽点还是不少的，比如同为初代可爱一族的胖丁全家都可以拍手，但皮皮一家却无缘；而600系中支持的也都是宠物模样的那些，像梅萝爱塔、迪安茜就都不支持拍手；而即便说是纯宠物外形，正负两个电宝宝也都不在列（樱同学吐槽：正负拍拍不给拍拍），近来非常火的电松鼠也不支持拍手……当然，亲密度系统各种隐藏的有趣要素还有很多（如触摸系统下胖可丁的极度魔性表现），大家在孵蛋选种培养强力精灵斗士的同时，也别忘了在这个非常可爱有趣的互动系统中和精灵充分互动哦。



# 口袋妖怪卡片游戏

## ——狂怒篇（3）

文/新房客
编/马修

终于到了11月了，不知道大家有没有玩新作的试玩版呢？笔者一打开机器听到熟悉的音乐已经感觉不能再继续等了。好在时间过得还不算太慢，在大家看到这篇文章的时候估计很快就可以玩到游戏了吧！这一辑的栏目中，我们将继续为大家介绍“《狂怒之拳》（Furious Fists）系列”中的强力卡片。

### 顽皮熊猫、武者熊猫

顽皮熊猫有60点HP。它的第一个技能为Bad-Influence Evolution（坏影响进化），如果我方后场有恶系口袋妖怪，从套牌中寻找一张武者熊猫的卡片并放在这张卡片上面使其进化，洗牌；第二个技能为Confront（对峙），基本伤害为30。顽皮熊猫的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

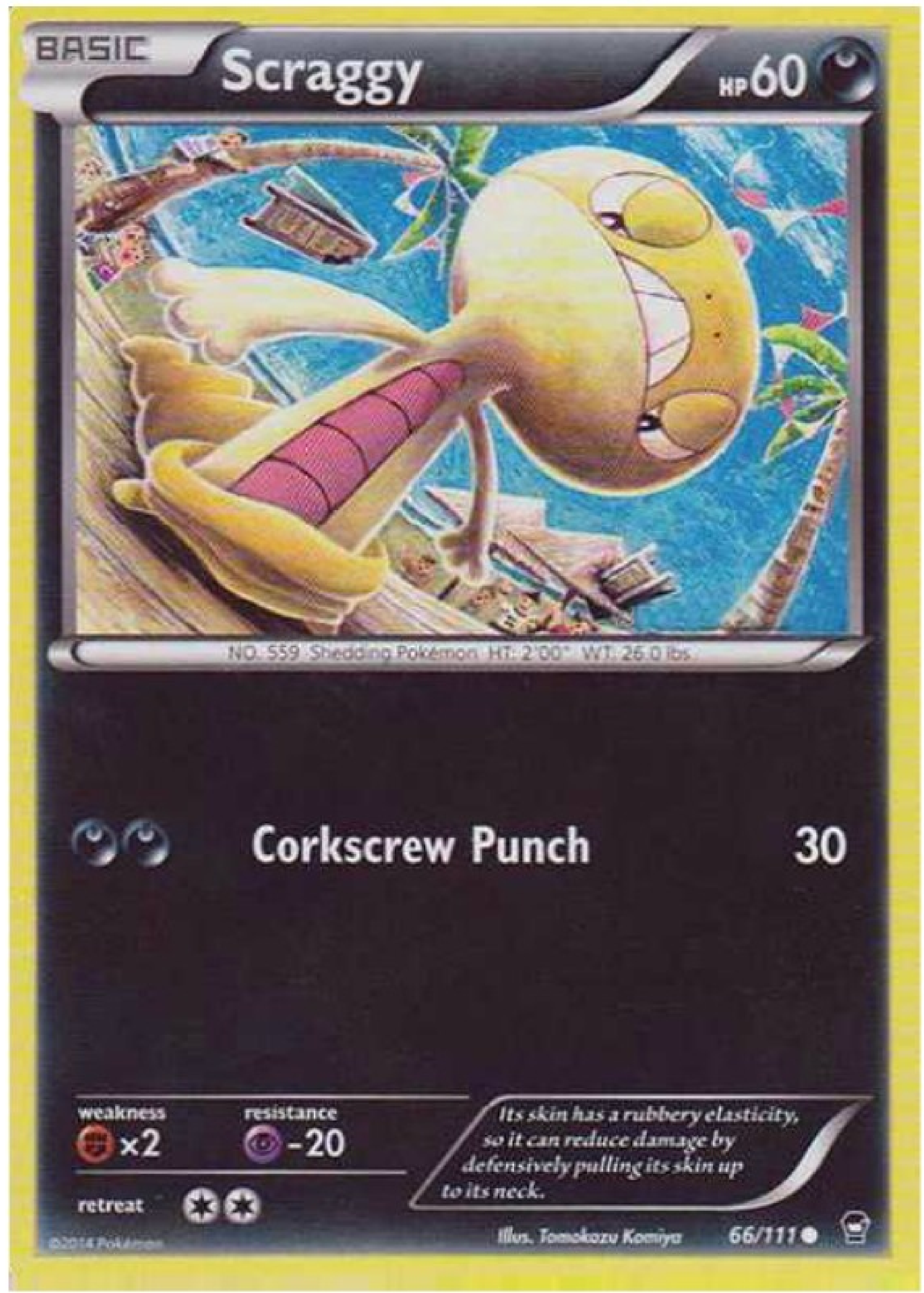
第二个版本的顽皮熊猫有70点HP。它只有一个技能Comet Punch（彗星拳），基本伤害为10×，投币四次，本次攻击的最终伤害为10乘以硬币的正面次数。这个版本的顽皮熊猫弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。












进化之后的武者熊猫有120点HP。它的第一个技能为Clobber（连击），基本伤害为30+，我方可以从手牌中丢弃一张工具卡，并给本次攻击追加40点伤害；第二个技能为Hammer Arm（手锤），基本伤害为80，丢弃对手套牌最上方的一张卡片。武者熊猫的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为三张能量卡。

## 愣头蜥蜴、兜帽蜥蜴

愣头蜥蜴有60点HP，技能只有一个Corkscrew Punch（螺旋拳），基本伤害为30。它的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为两张能量卡。建议尽快进化。

兜帽蜥蜴有90点HP。它的第一个技能为Low Kick（下踢），基本伤害为30；第二个技能为Machine Gun Headbutt（机枪头槌），基本伤害为50×，投币三次，本次攻击的最终伤害为50乘以硬币的正面次数，使用以后兜帽蜥蜴进入混乱状态。兜帽蜥蜴的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为两张能量卡。



## 皮皮、皮可西

皮皮有60点HP。它的第一个技能为Moonlight（月光），使用以后自身回复30点HP；第二个技能为Pound（拍打），基本伤害为20。皮皮的弱点为钢×2，抵抗力为恶–20，交换消耗为一张能量卡。

第二个版本的皮皮有60点HP。技能方面它只有一个Moonblast（月光爆破），基本伤害为10，在对手下回合间，任何来自对手的伤害都将减少10。皮皮的弱点为钢×2，抵抗力为恶–20，交换消耗为一张能量卡。

进化以后的皮可西有90点HP。它的第一个技能为Follow Me（跟我来），将对手后场的一只口袋妖怪与其前场的口袋妖怪交换；第二个技能为Moonblast（月光爆破），基本伤害为30，在对手下回合间，任何来自对手的伤害都将减少30。皮可西的弱点为钢×2，抵抗力为恶–20，交换消耗为两张能量卡。










## 伊布、仙精灵

伊布有50点HP。它的能力为Energy







Evolution（能量进化），当玩家给伊布续上能量卡时，我方可以从套牌中寻找一张与那张能量卡相同属性的伊布进化型卡片，并放在这张卡上面。技能方面它只有一个Gnaw（咬），基本伤害为10。伊布的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

进化以后的仙精灵有90点HP。它的第一个技能为Curly Ribbon（卷卷丝带），基本伤害为30，从对手前场的口袋妖怪身上移动一张能量卡到其后场的口袋妖怪身上；第二个技能为Echoed Voice（回声），基本伤害为50，在我方下回合，本攻击的攻击伤害追加50。仙精灵的弱点为钢×2，抵抗力为恶-20，交换消耗为一张能量卡。

## 仙灵钥匙

仙灵钥匙有60点HP。它的能力为Secret Key（秘密钥匙），我方所有的仙系口袋妖怪的抵抗力都变为-40。它的技能为Fairy Lock（仙子锁），基本伤害为30，使用以后对手下回合不能交换口袋妖怪。



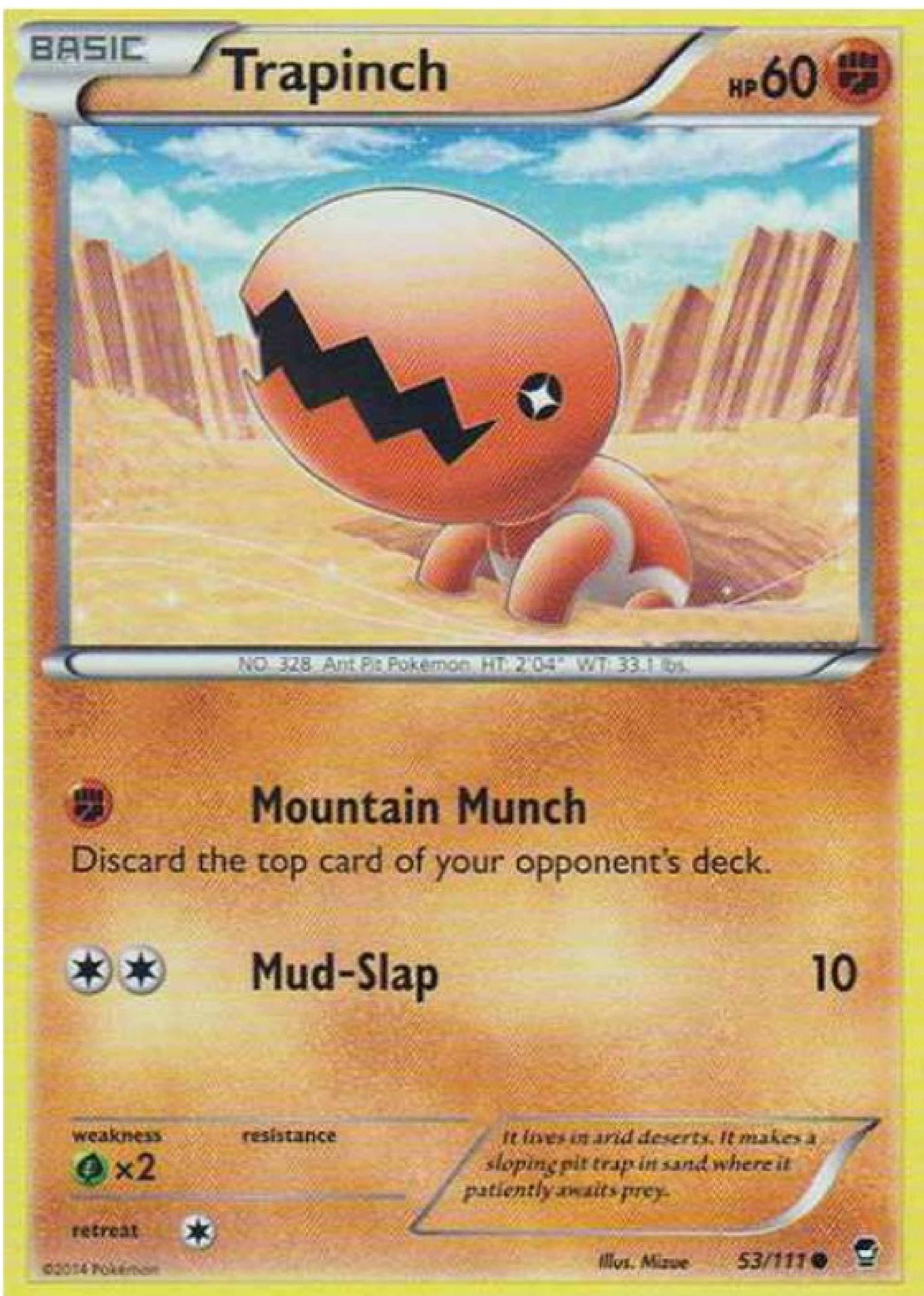
仙灵钥匙的弱点为钢×2，抵抗力为恶−20，交换消耗为一张能量卡。

## 大颚蚁、沙漠蜻蜓、沙漠飞龙

大颚蚁有60点HP。它的第一个技能为Mountain Munch（山之咀嚼），使用以后对手丢弃其套牌最上方的卡片；第二个技能为Mud-Slap（扔泥），基本伤害为10。大颚蚁的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

沙漠蜻蜓有80点HP。它的第一个技能为Charge Energy（蓄积能量），从套牌中寻找两张能量卡并放入手牌里；第二个技能为Vibration（震动），基本伤害为30。沙漠蜻蜓的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

最终进化的沙漠飞龙有130点HP。它的第一个技能为Rainbow Shower（彩虹之浴），我方可以随意将手牌里的任意数量的能量卡分配给自己的口袋妖怪们；第二个技能为Sand Sweep（扫砂），基本伤害为70，使用以后我方所有携带着能量卡的口袋妖怪都回复30点HP。沙漠飞龙的弱点









为仙×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

总体来说这张卡太强，不但可以给自己的口袋妖怪蓄能量，还可以给补血……

## 音波蝠、音波飞龙

音波蝠有60点HP。它的第一个技能为Tackle（撞击），基本伤害为10；第二个技能为Gust（旋风），基本伤害为20。音波蝠的弱点为电×2，抵抗力为格斗–20，交换消耗为一张能量卡。

音波飞龙有100点HP。它的能力为Echolocation（回声定位），当对手对音波飞龙进行攻击时，我方投币，如果是正面音波飞龙就可以免受伤害。它的技能为Boomburst（轰隆爆裂），本次攻击给对手所有口袋妖怪各30点伤害。音波飞龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。这张卡与沙漠飞龙一样强，值得好好利用。

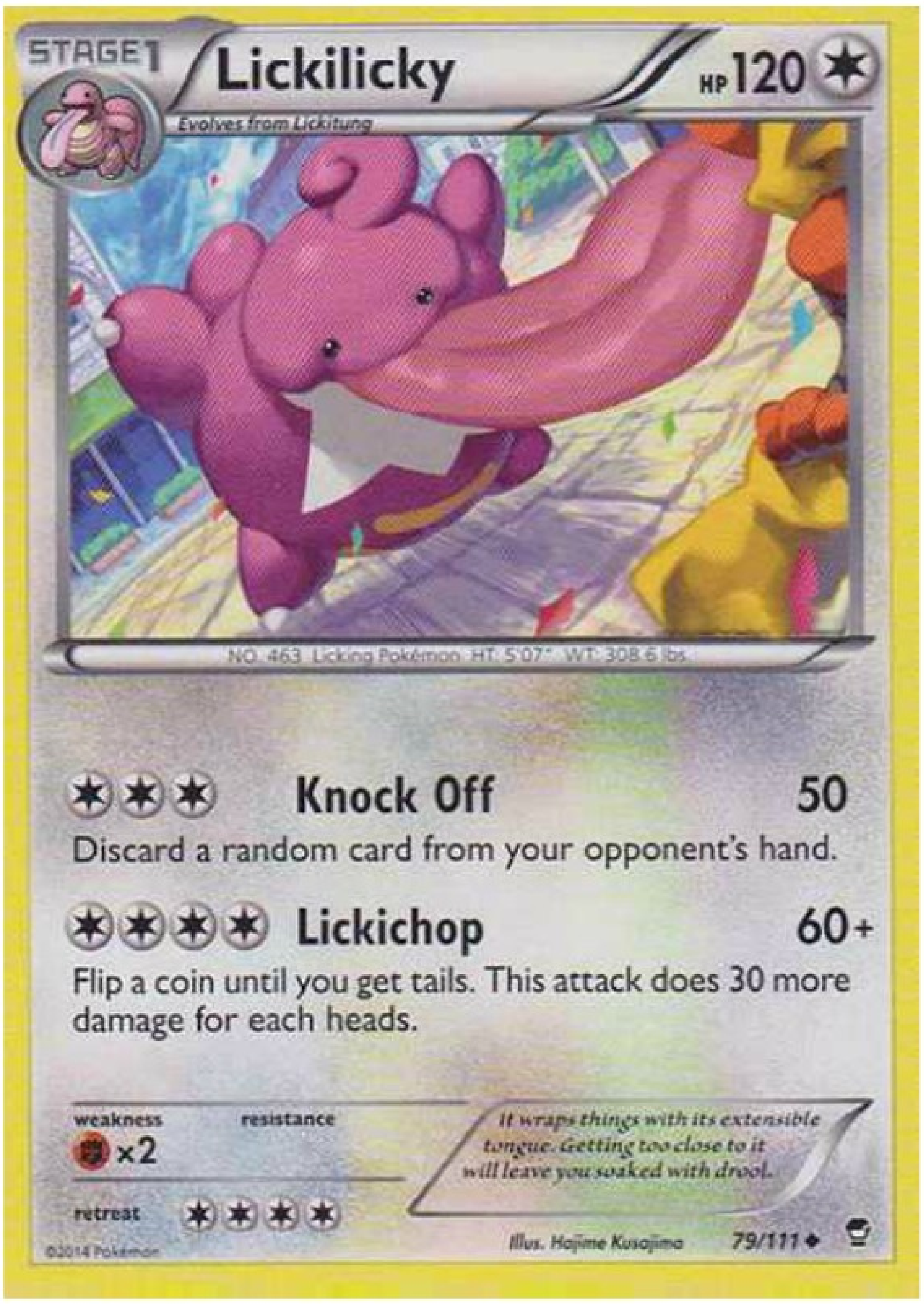


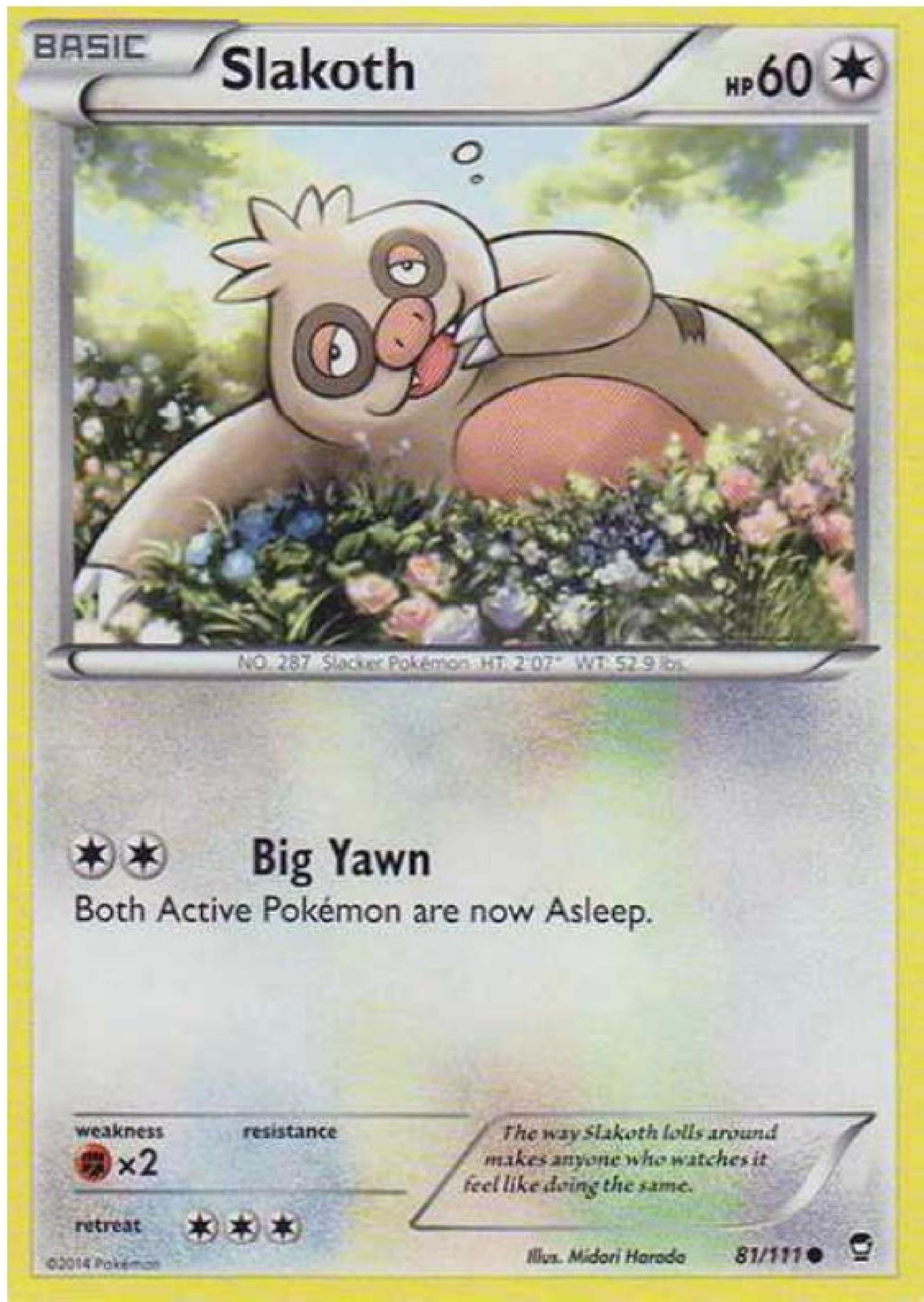

## 大舌头、长舌头

大舌头有90点HP，技能方面只有一个Lunge（刺入），基本伤害为50，投币，






如果是反面，本次攻击无效。大舌头的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

进化以后的长舌头有120点HP。它的第一个技能为Knock Off（打落），基本伤害为50，使用以后随机丢弃对手手牌中的一张卡片；第二个技能为Lickichop（舔之斩），基本伤害为60+，投币直到投到反面，每有一次正面本次攻击便追加30点伤害。长舌头的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。

## 懒猴、过动猿、懒猴王

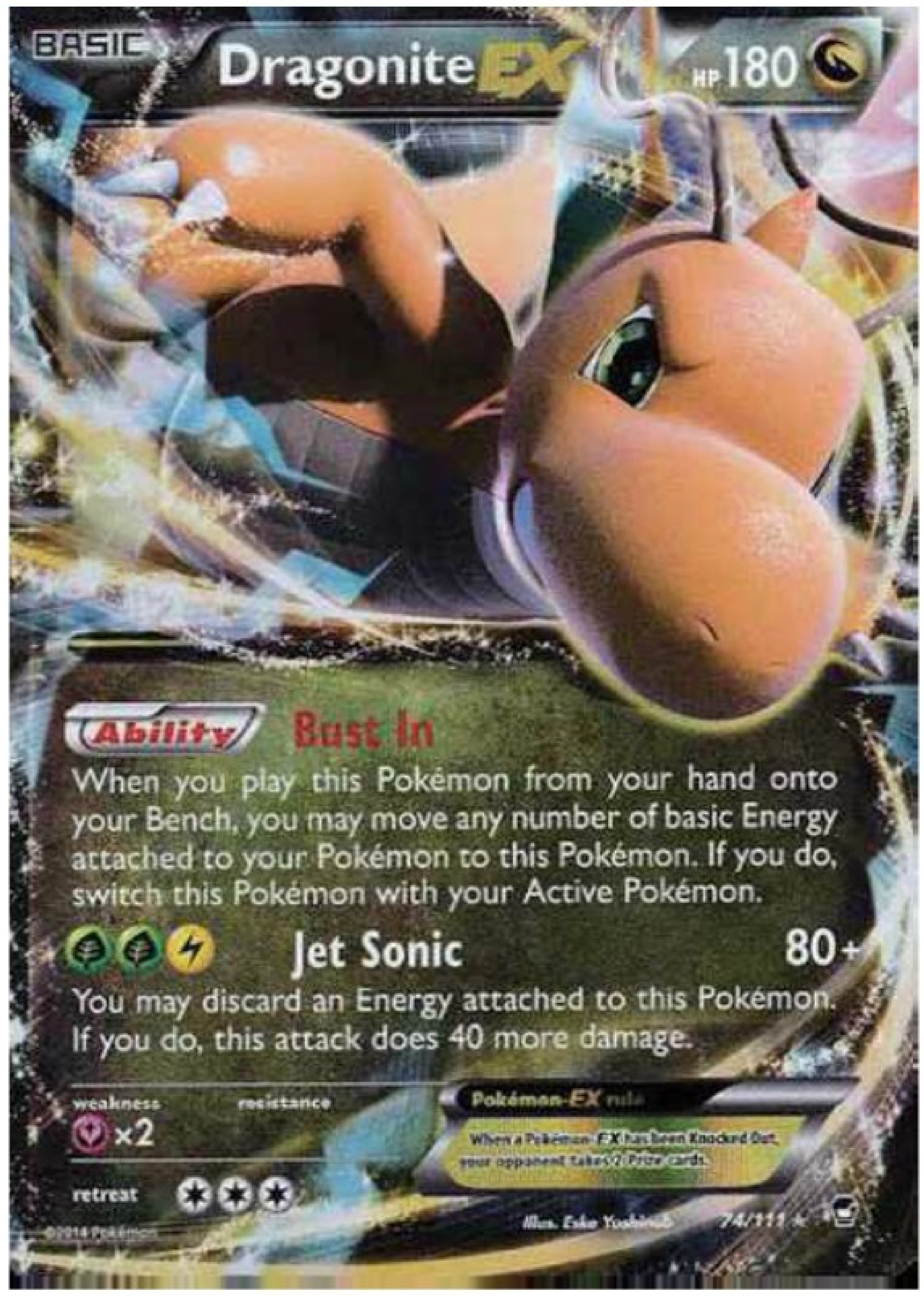
懒猴有60点HP，它只有一个技能，Big Yawn（大瞌睡），双方前场的口袋妖怪都进入睡眠状态。懒猴的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

过动猿有90点HP。它的第一个技能为Scratch（抓），基本伤害为20；第二个技能为Reckless Charge（鲁莽蓄力），基本伤




害为70，投币，如果是反面，过动猿对自身造成20点伤害。过动猿的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。




懒猴王有150点HP。它的第一个技能为Amnesia（超级健忘），基本伤害为50，选对手的一个技能，对手下回合不能使用该技能；第二个技能为Knuckle Sandwish（手肘夹击），基本伤害为120，使用以后从懒猴王身上丢弃一张能量卡。懒猴王的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。

## 快龙EX

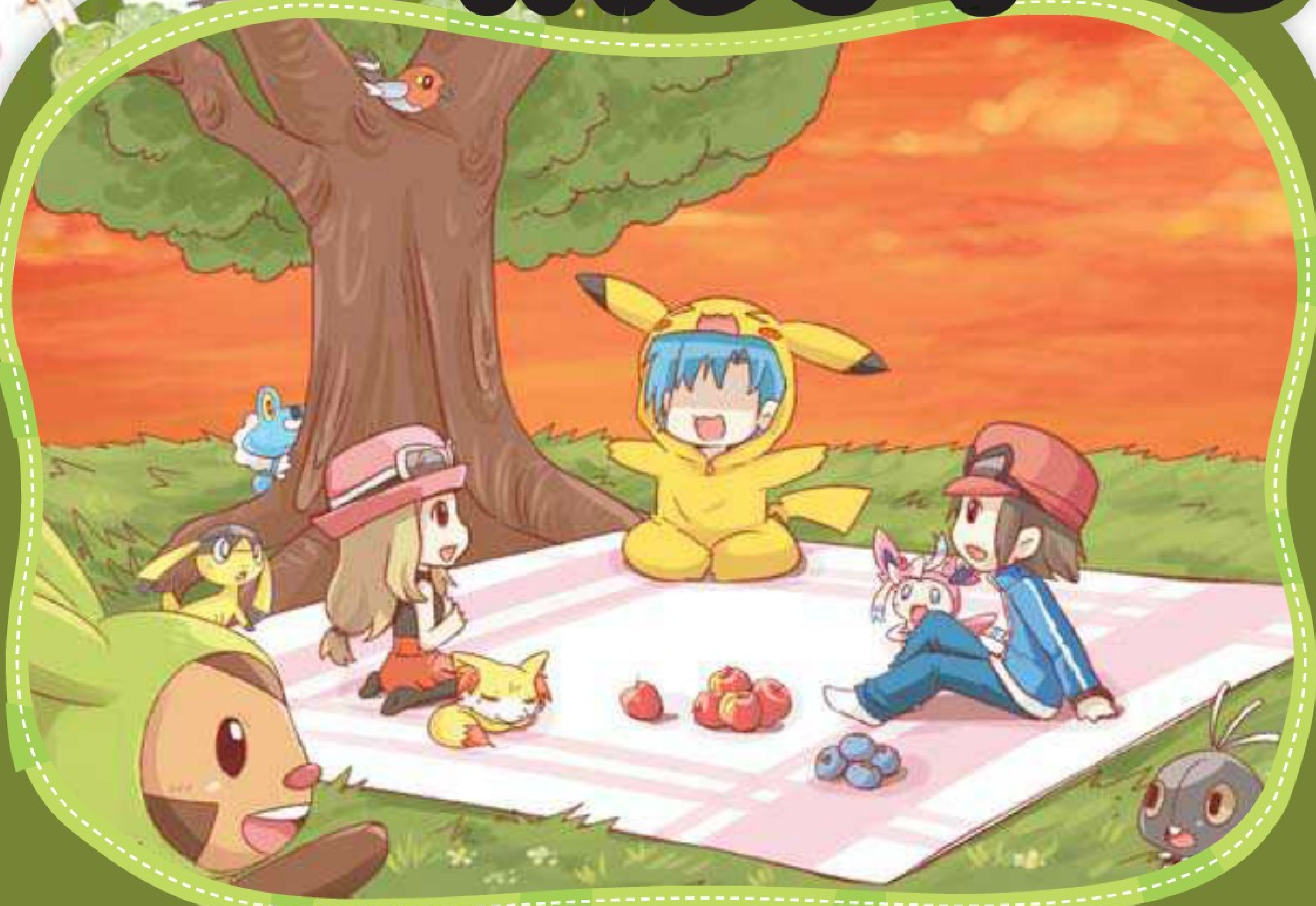
快龙EX有180点HP。它的能力为Bust In（爆破），当我方把快龙EX放在后场时，我方可以从其他口袋妖怪身上取任意数量的能量卡并给快龙EX携带上，之后把快龙EX换到前场。技能方面它只有一个Jet Sonic（爆破音波），基本伤害为80+，我方可以从快龙EX身上丢弃一张能量卡，如果丢弃了，本次攻击便追加40点伤害。快龙EX的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。




介绍到这里终于把“《狂怒之拳》系列”介绍完了。在接下来的一段时间里，让我们耐心等待新作的到来吧！

栏目主持 马修

# 精灵中心



欢迎各位做客本辑的精灵中心。深圳的秋天比内地来得要晚，所以当11月全国大部分地区都进入冬天时，深圳的秋高气爽才刚刚开始。然而今年还没爽几天就感觉冬天来了，然后发现除了时间的确短，和最近一直在忙也有关，还好乐在其中，毕竟咱也是十多年的口袋玩家。本辑先奉上非常全面的非攻略部分的大篇幅特企来做个超级前瞻预热，下辑则迎来新作的详尽攻略，虽然紧张但也非常期待呢。

## 密集恐惧症

我不入《口袋妖怪战斗方块》是有原因的，老任和猫姐（76辑《PW》封面），你们有想过密集恐惧症患者么？

厦门 小白猪

**阿鲁：** 这个病现在还挺流行？

**马修：** 其实我也是密集恐惧症患者，不过我对这个还是蛮有免疫力啊。

**库玛：** 连方块游戏你都能密集恐惧症么？

**乌冬：** 密集恐惧症的话，多看一些，就治愈了，所以强烈推荐你玩下去。

## 专门讲解

《口袋妖怪》牵扯到的数学公式太多，希望开一辑讲讲，如果能顺带讲讲速度线、攻击线这些会更好。

南宁 曾包

**乌冬：** 记得我们平常也经常刊登这些。

**马修：** 嗯，归集到一起集中讲解，似乎也不错呢。

**阿鲁：** 那些公式什么的一看就头大怎么办？

**库玛：** 想起半夏的话，她玩的《口袋》和你们玩的真的是同样的游戏么？

## 玩家画廊扩大版 万圣节



绘：南宁 索人

**马修**：压箱底之作，巫女装的透子太赞了！

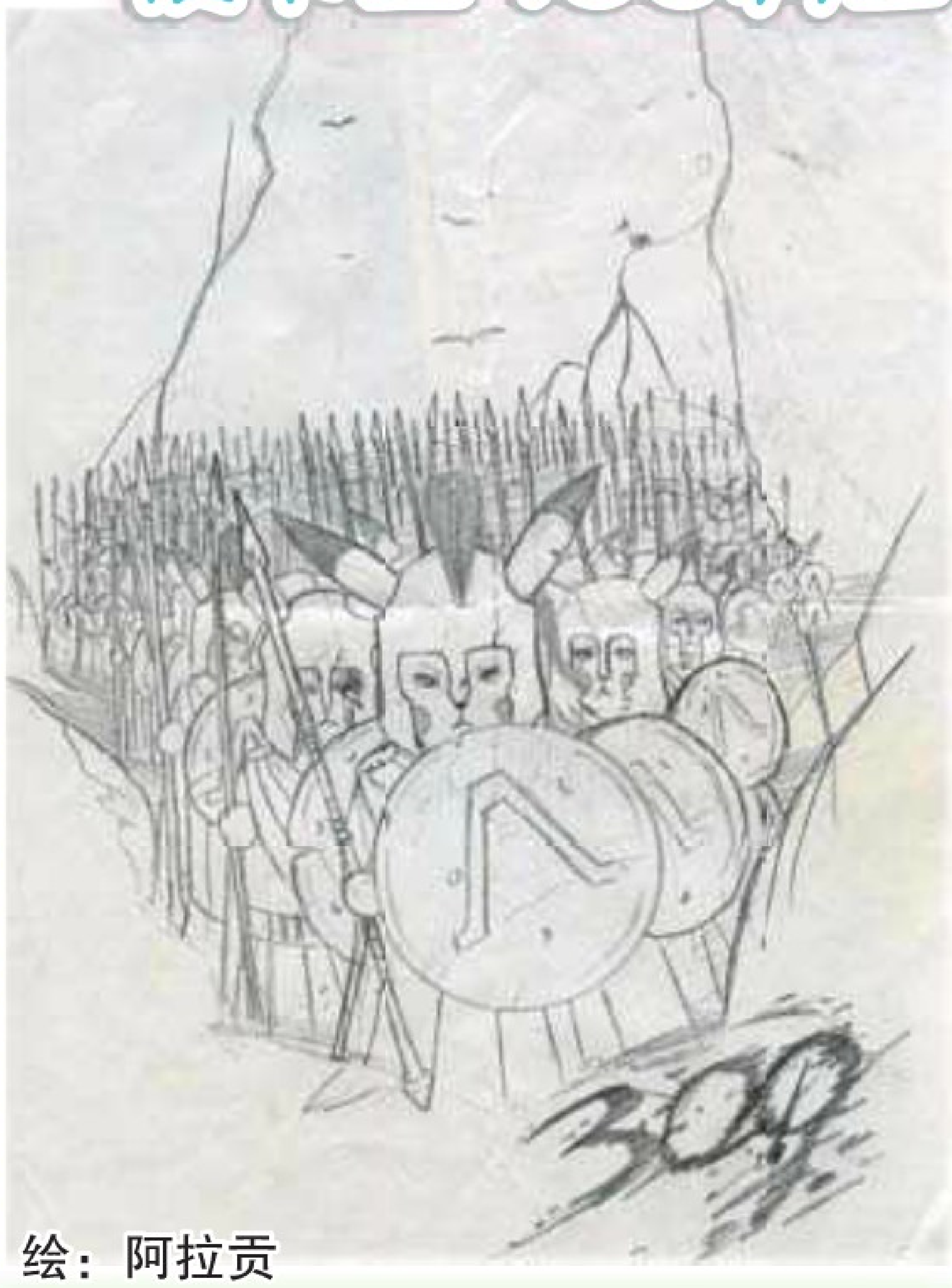
## 玩家画廊扩大版 馋



绘：莆田 企鹅圆

**马修**：莫名被戳中了笑点。

## 玩家画廊扩大版 皮卡丘300勇士




绘：阿拉贡

**马修**：结合皮神初登场地点来说，叫常磐森林300皮神合适……

## 同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上钩，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打钩了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。另外，已经超出12辑的，我们也会在这里重新刊登。

| 城市 | 昵称 | QQ |
| --- | --- | --- |
| 包头 | 千年の火灵 | 1344418506 |
| 广州 | 小罗 | 110916746 |
| 南宁 | 索人 | 13188704 |
| 厦门 | Casey | 1195434508 |
| 深圳 | 小康 | 1207495001 |
| 武鸣 | 陶然呀 | 985923665 |
| 西安 | 银 | 992482451 |

## 719对战分析

《719大图鉴》很好，但太不过瘾啦！为什么不出一本带对战分析的呢？就像以前你们出的《十周年纪念特辑》以及《心金·灵银》那样。

福州 泉大人

库玛：719个，听着都好庞大……

阿鲁：马修你觉得这主意怎样？

马修：真这么出的话，出来后的页数会完全失控，到时超多页数必然带来高成本和高定价，结果便是大多数人看到定价就PASS了。

## 等离子舰鏖战

当初打《黑2·白2》的等离子舰，超多人，一不小心就会被挑战，还要去两次，其中一次打完后动画中就死机了……

广州 小智

阿鲁：其实那些人都是给你送钱和经验值的。

库玛：诶？总觉得死机了重打会很没动力呢。

乌冬：破解版的问题很多的……

马修：其实这种设定不是恰恰体现了游戏的激烈么。

## RP MAX

先是调查表被奶奶当废纸扔了，还好外面有层塑料袋。然后就在8号路上连锁出了闪光的宝贝龙，已进化——我同学诅咒我连锁不出，结果真的死活连锁不出宝贝龙，就算连锁出来了，不出5次也就断了。还好我RP MAX！当时那个激动啊！本来想再不出就分分钟削他了啊！

上海 Gary胡

乌冬：目测马修又是刊登这种人品爆表的来求转运了。

库玛：同抱大腿求转运啊！

阿鲁：话说马修总纠结闪光，不试试连锁么？

马修：其实我也试过连锁，但发现岁数大了，反应跟不上，总断……

## 搞混了

生蛋之类的重活，不管三七二十一，都直接上手，后来生出来的宝宝放在箱子里结果搞混……不知道哪个是哪个了。

西安 银

库玛：是不是孵出来的太多忘了放在哪了？好像很多孵蛋党都会遇到的麻烦呢。

乌冬：更大的可能应该是同种合格的与未达标的放在一起了。

马修：于是重新用计算器算下？毕竟排查比孵出5V对项或6V还是要简单不少的。

阿鲁：电脑箱那么多位置，要合理利用哦。

《首藤刚志谈口袋妖怪》，为什么很多时候感觉首藤刚志大大在发牢骚呢？好像与想象中的有些不符啊。

福州 希里亚

库玛：剧本作家也是作家，受到那么多束缚，成稿又被各种改动和打回，肯定会不开心的。

乌冬：人无完人——库玛翻译的正是首藤刚志生前的博文。

阿鲁：展现了更真实的首藤刚志么？

马修：虽然创作合作的时候因为各种妥协肯定会不爽，但当自己的作品获得成功后，其实还是会很有成就感的。

## 小彩蛋

发现一个小彩蛋：在《X·Y》中种下几个树果，然后合上机器，过一天再开盖，会看见树果"嘭"一下涨起来了……

广西 曾秋鑫

阿鲁：真实时间么？放在那里它会自己长的。

乌冬：曾同学说的是突然从地里长出来的那种特效……

库玛：看着很好玩啊！马修你发现过没？

马修：说来我好像很久没去树果田地了……

## 81辑调查之你最喜欢和期待的《口袋》衍生游戏

类似《Pokemon Amie》一样的游戏（可以互动的那种），最好有更多功能。

杭州 忧郁の蓝圣菇

生蛋依旧很累人啊，我希望以后出个跟以前的N64和Wii上那样的对战游戏就好了。

苏州 老总

把《口袋妖怪》1和2都重制了吧……

厦门 Casey

《口袋迷宫》，以及还没有出的《口袋铁拳》。

南宁 AXG

《口袋铁拳》！热血对战的场面一下子就在脑海里出现了，想到能像预告片那样去格斗就超期待，《全明星大乱斗》类的也很喜欢。

上海 王博彦

《空之救助队》。

天津 左路狂飚

酷跑类的吧，最近很沉迷。

广西 阿然然

希望出像《CS起源》那样的打枪游戏，不过我对此不报太大希望……

厦门 杨文荣

《口袋迷宫》，随机性高，很耐玩。

中山 张毅仕

希望Pokemon和万代合作，推出口袋妖怪高达及相关游戏。

沈阳 天辰

**马修：**看得出大家的游戏涉猎还是相当丰富的，除了对已有衍生作品品续作的期待，更有对“《口袋》系列”未涉足的其他类型进行了大胆猜想。虽然乍一看不大现实，但说不定哪天就成真了呢。

## 82辑调查之你准备用哪个PM作为《Ω红宝石·α蓝宝石》的初始搭档呢?

沼跃鱼最棒！能攻能守，能配进沙包对，MEGA之后帅呆。

西安 银

希望是吉利蛋，因为吉利蛋真的很难抓好吗！

湛江 超仔

小火鸡，进化后很强，MEGA进化也很帅！

中山 张毅仕

树蜥蜴。虽然小火鸡是当年的选择，但是在《X·Y》已经事先体验过了，而水跃鱼虽然也很可爱，但MEGA后的大个子还是不太接受，所以就选帅帅拽拽的草主啦。

广州 皮比

火鸡！几乎每代都爱！

广州 Sonia

小火鸡啊！《X·Y》入手时过了配信期，本来以为留下遗憾了，没想到还有《Ω红宝石·α蓝宝石》！

大连 火稚

预定的双版本，一个选树蜥蜴，一个选水跃鱼。对火鸡不是没爱，而是已经在《X·Y》中培养过了。

郑州 Poke Man

想三只一起选呢！该怎么办？（编：找朋友帮忙传或用《口袋妖怪银行》。）

杭州 田田

树蜥蜴吧，断尾的动画莫名戳中笑点了。

贵阳 张强

能选古拉顿就好了（望天）。

绵阳 Jing

## 征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园（实战、PO、卡片等）、游戏战术、卡片战术、口袋画廊、口袋自由谈。来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

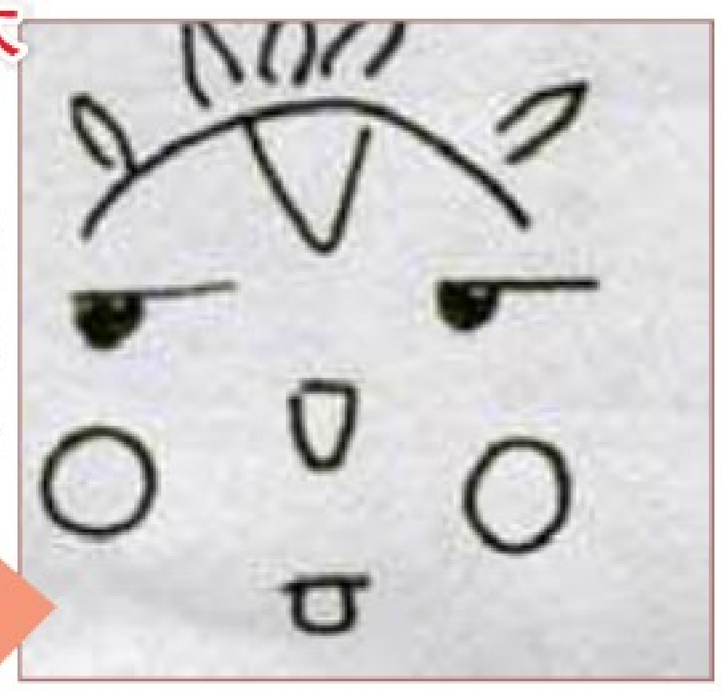
另外由于邮政汇款的麻烦度和成本都进一步增加，所以各位投稿时，请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，多谢配合。银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。

***特别提醒：还有很关键的请翻阅目录页的“投稿须知”。***

# 玩家画廊 口袋版

北京 三七木

马修：经常在对战乐园发战报的三七木同学的某次精神攻击。



广州 梁绮虹



马修：叼着小树枝的火狐狸真萌。

汕头 苍海殿R



马修：红色盖努塞克特，大家都传进六世代没？




广州 小智

马修：把精灵球砍两半的双刀皮卡丘。



大庆 小9

马修：大眼睛风格的塞蕾娜。

# 口袋聊天室

希望《口袋玩家》的插图不要直接用动画图或黑暗系的图，与那些治愈的漫画形成了鲜明对比……

泉州 团子静

马修：呃，插画图其实是正对上正文内容啦，不过黑暗系的的确需要考虑……

---

《DP物语》为什么有时剧情会一下跳过很多？是原版跳过的吗？

沈阳 吕家祺

马修：还真是，原作者的剧情跳跃相当大的，有的时候高潮一下一笔带过，有时在正紧张时忽然左走右转结果出来了特别篇章……

---

很喜欢《口袋妖怪原型探析》呢，但是好像没有前代的精灵呢。这个专题是以什么为顺序呢？

桂林 卡皮丘

马修：这个其实还真没什么时间顺序，一直是作者想起某个题材就探析几种……

神兽的名字我从4代就不怎么能记住了……

深圳 凯特喵喵

马修：毕竟音译名比较没规律，不过这个主要是为各个正文栏目统一，精灵中心一直没太严格要求，简单易理解的叫法还是正常给大家原文刊登的，比如：X神、Y神、黑龙、白龙啥的。

---

对《口袋玩家》很满意，就是修哥老师认错别人画上的人和PM……

上海 麒麟

马修：啊，好像还真是呢……

---

《口袋》的发展史也是我的成长史啊，这份爱从小学开始一直持续着。

广州 皮比

马修：一同成长，能始终坚持有爱的FANS也是可贵的FANS呢。

---

肯德基出了5只皮卡丘！买买买！吃吃吃！

广州 皮比

马修：多成功的促销，不过还是觉得国内的快餐连锁店这方面做得还不大够呢……

---

建议把《口袋玩家》的客服电话写在书上。

广州 小罗

马修：其实每辑的邮购信息的读者服务部电话就是客服电话的。

---

弱弱问下，信封上写了寄信人详细地址，可不可以回函卡上就不用写了？

桂林 咕哩

马修：最好写上，因为一编室的同事在整理信件时，除非里面有画稿或附加信纸的会连同信封寄过来，否则都是单独寄调查表，而调查表上地址不详很可能导致抽奖时已经抽出但重要资料未填写而错过中奖机会。

---

《宝石》重制版的华丽大赛衣服好漂亮啊！

上海 Lily

马修：是呢，做好准备迎接重制版的华丽大赛了吗？

---

80辑光碟里的《呆呆兽之歌》一级棒，给人懒洋洋的感觉：呀——呀——啊呀……

上海 山姆

马修：官方放出这首歌那天正好是截稿光盘，当发现这首如此洗脑+精神污染后，鲁叔便果断给加到了光盘里。

---

《口袋玩家》可以投稿吗？

湛江 超仔

马修：太可以啦，留意我们每辑精灵中心的征稿启事哦。

黑洲非人



马修：这舌头吐得太给力……

韶关 永远的裂空座



马修：黑色雷库萨，头上还真有δ图案的说。

马修：难道是利古雷的拟人版？



沈阳 明辰初

沈阳 明辰初

马修：顽皮熊猫的可爱脸。



北京 叶皇蛇kane




马修：说来《口袋》里还真有各种猫蛋狗蛋耗子蛋啥的……

马修：这小鱿鱼还真是可爱而易上手呢。




## 以下作者请联系

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

| 笔名 | 刊载辑数 | 栏目 | 名称 | 需要提供信息 |
|---|---|---|---|---|
| 菲陆斯 | 81 | 口袋画廊 | 《特别篇》小智 | 联系电话 |
| lixunsky | 81 | 口袋画廊 | 蔷薇十字 | 姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话 |
| 爱喜·欧希☆ | 77 | 口袋画廊 | 金香仙子 | 姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话 |
| Ricky | 75 | 口袋画廊 | 万圣节泡沫蛙 | 姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话 |
| 时间の敌 | 75 | 口袋画廊 | 双贝海獭 | 姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话 |
| 水色の 音律 | 75 | 口袋画廊 | 沐光 | 姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话 |
| ☆ルカリオ | 75 | 口袋画廊 | X老喷 | 联系电话 |
| LI.GOR | 75 | 口袋画廊 | 藤叶蛇 | 地址邮编/联系电话 |
| 水仙精灵鼠 | 75 | 口袋画廊 | 仙子与棉 | 姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话 |
| 口袋小杰 | 70 | 口袋自由谈 | 我的口袋妖怪传奇 | 姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话 |

## 《口袋玩家》83辑邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购：

《口袋玩家》：28、38、42～46、54、55辑，定价16元。第62～64、75～77、83辑，定价18元。《口袋妖怪2014完全大图鉴》，定价68元。

《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元；164、187辑，定价16元。203～206，定价18元。216、219辑，定价14元 。217、218辑，定价19.8元

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.9，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.9，定价35元。《PSV宝典》：定价28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价25元；VOL.6，定价28元；VOL.14，定价32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



# 六世代PO战术讨论——又谈天气

文/三七木　编/马修

日子过得飞快，不知不觉都要到冬天了……（不对！）然后又想起了《宝石》复刻……离拿到游戏的时间越来越近了，游戏发售前微博贴吧的各种新信息实在让人应接不暇。不知大家拿到游戏之后，能否还能收获像当年《心金·灵银》那样的喜悦与感动呢？从这辑的对战乐园开始，我们结束前面的六世代要素分析，开始讨论更多的战术打法内容，而标题中的PO依然是限定了POKEMON ONLINE的对战平台。下面还是老话：文中的大部分内容以第六世代单打环境为准，仅讨论战术内容。其中战报等数据均来自网络对战。欢迎大家提出宝贵意见和建议！

## 关于天气

天气战术在《口袋玩家》的各类对战栏目的文章中出现过很多次，这次赶着《X·Y》的小尾巴再次综合地讨论一下老六代的四种天气战术：晴天、雨天、沙暴和雪天。一些基本的比如晴天选择火系PM、雨天用轻快特性PM的内容笔者就不再赘述了。这次重点看以《X·Y》OU环境为主导（忽略海皇牙等神兽天气战术），六代对比五代的天气队伍及战术发生了怎样的变化。



## 永久天气取消

不得不说五代的天气队太过火热，一方面是蚊香王和九尾两只PM新增的永久天气特性带来的战术颠覆，催生了一大批像湿润身躯睡觉无限回血这样有点无赖的战术；另一方面是与天气有关的各种新特性（沙暴天气配合挖沙）、技能（雨天必中暴风）和PM（晴天双巨头：吊灯鬼和达摩狒狒）浩浩荡荡组成碾压大军，终于把天气战术推向了《口袋》对战史以来的最高潮。而所谓盛极而衰，第六世代永久天气取消的设定给了所有天气战术当头一棒，配合各类岩石延长的天气时间数仅有8回合，当年围绕天气的慢强化和消耗路线也成了昙花一现。

既然削弱是主旋律，那么，如今摆在新世代的天气战士前的新问题来了：在有限的天气时间里，应该如何充分利用这8回合起到事半功倍的作用？投入=回报？在相等的6只PM投入下，天气战术是否依旧高效？五代受规则限制衍生的手动天气战术（详见《口袋玩家》VOL.67的《手雨浅谈》），在新世代是否有值得参考的价值？

且慢，规则解禁是一个很好的切入点。众所周知，对战平台的各类规则的讨论从未停止过，永久天气取消之下，主流服务器中譬如永雨+轻快共存、沙暴+沙隐共存、钢钻鼹鼠等一系列喜闻乐见的用法得以重见光明。而这一点恰恰是上世代手动天气风靡一时的优势，在弱化天气存在感的《X·Y》里，这部分优势值得放大并且成为组队首先参考的核心。

## 新PM：MEGA系统和火矢鹰的加入

MEGA系统最显而易见的地方是各类暴力物的诞生，诸如适应力MEGA卢卡里奥之流比一只蚊香王配合一只水系冲浪控场来的更加简单粗暴，强大的输出也是逼出上文共存解禁的压力之一。而疾风之翼火矢鹰这一奇葩物（误），则完全断送了一部分借以天气速度翻倍特性走速攻路线的（尤其是草系）PM，而九尾这种物耐惨不忍睹的PM恐怕也很难接下专爱头巾火矢鹰无脑的一发勇鸟。撇开大兵小将先不说，天气手的生存都处处受到威胁，这难道不是危在旦夕的事情吗。

以上话题结束，让我们从悲观的阴影中走出来，调整心情，再来看看那些新增的MEGA口袋妖怪能够在天气队中做出的贡献——单兵作战的MEGA口袋妖怪切实可行，试想加入天气特色的表现。除此之外，还有一些翻身的普通PM也能吸引我们的注意力。

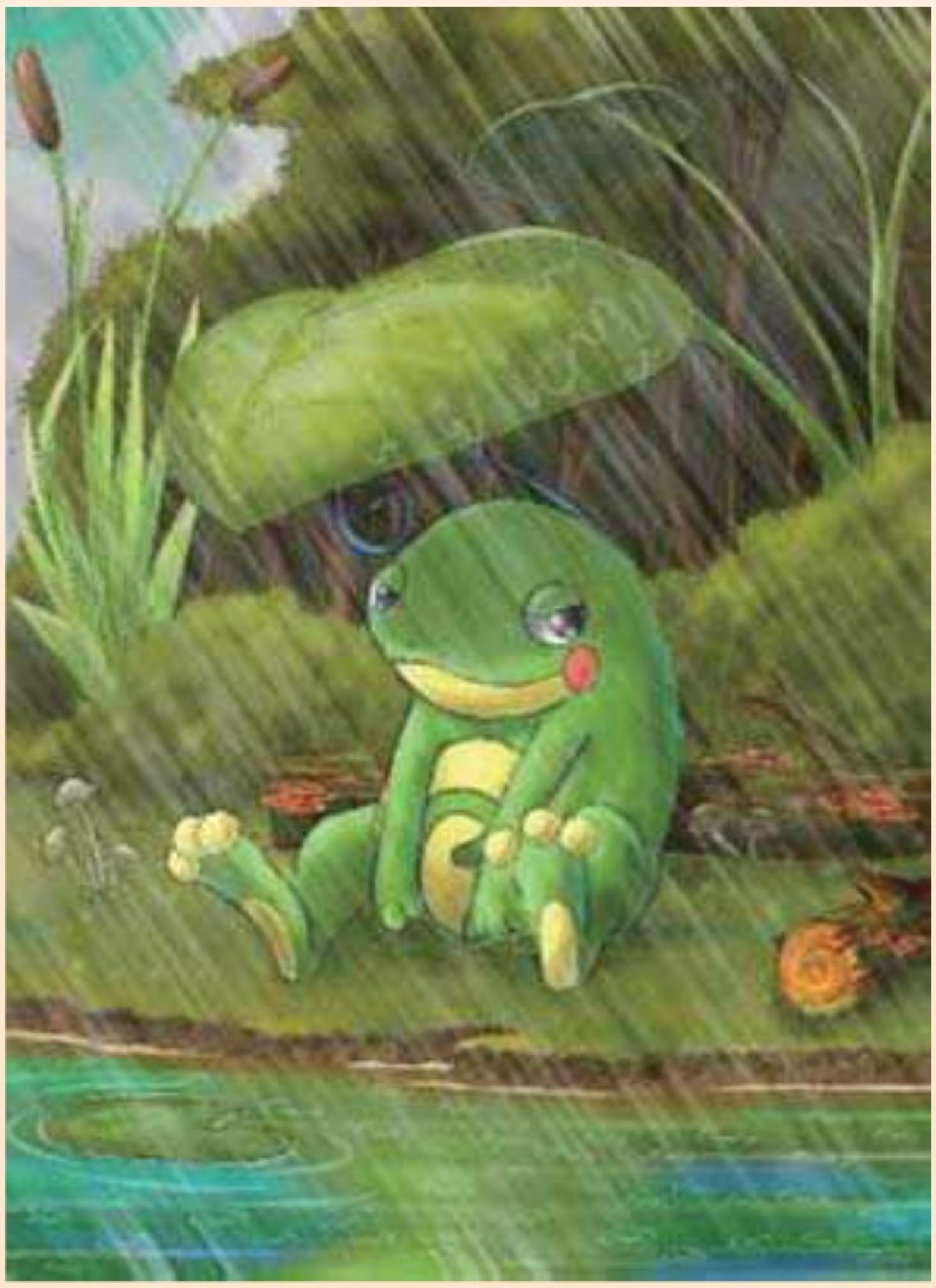
### 雨天

本世代雨天是四个天气中惟一一个没有获得MEGA天气手的天气，大概便是五代时雨天在所有天气中地位过于强势的原因。雨天环境的主要属性加成是水系，MEGA暴鲤龙和MEGA水箭龟这两只水系MEGA在雨队中实力应该更上一层楼；而次要加成包括雷电、暴风这样

的必中技能，对于MEGA雷电兽和MEGA电龙来说算是福音。

联防角度来说，MEGA的钢属性PM和剑盾魂这种热门PM都可以靠着雨天这颗大树消除火系弱点。不过在MEGA方面雨天能起到的辅助比较局限，单一的提升输出譬如MEGA暴鲤龙攀瀑大概也是锦上添花的效果。（不过马上到来的MEGA巨沼怪或许能给我们带来焕然一新的感觉。）

另外值得一提是新涌现的其他雨天战力：水+仙的玛利露利在新世代翻身之后大获好评，腹太鼓+水流喷射的玩法配合雨天简直无情，而雨队在面对龙系时也不再仅仅依赖铁盘坚果的物理抵抗，可以说无论是联防还是进攻，玛利露利都能完美地融入雨队之中：雨天场地腹太鼓一次的极限物攻玛利露利使用攀瀑VS极限物防满HP的铁盘坚果：282～333 HP（80.3～94.6%），接近秒杀的程度。第二只PM铁螯龙虾凭借水+恶系适应力特性和神技打落在六代的环境



中也是十分暴力，剑舞、龙舞、水流喷射和蟹钳槌都是干货技能，强化成型的铁螯龙虾可以比作和玛利露利一样的雨天的破盾手。最后，还有变幻自在上忍蛙、干燥肌肤电蜥龙、超级炮台重炮虾、湿润身躯软体龙、掌握暴风的音波飞龙等，都是雨队可以考虑的新成员。特别是电蜥龙，配合天气的用法非常多，它的三个特性分别是干燥肌肤、沙隐和太阳力量，正好分别对应了雨天、沙暴和晴天。（雪天：怪我咯……）雨天环境由于水系PM的丰富选择和个性特点，确实是百花齐放。

## 晴天

晴天在本世代新加入了一名天气手：MEGA喷火龙Y。由于无法携带炽热岩石，MEGA喷火龙Y只能制造短短5回合的晴天，若想把晴天发扬光大，还需要九尾的辅助。

除了MEGA喷火龙Y，与晴天有关联的还有MEGA火鸡斗士、MEGA喷火龙X和MEGA地狱猎犬，MEGA喷火龙X不必多说，作为晴天主力，龙舞之后烈焰驱动能对极限物耐的洗衣机电鬼造成72.6～85.8% 的伤害（已经超过龙爪），这个数字我们可以留到后面做个对比。而MEGA火鸡斗士仍处于OU环境小黑屋中，暂时忘记火矢鹰的存在的话，加速特性配合各种花样玩法依然是设计者的亲儿子PM。

存在感不高的地狱猎犬，首先MEGA之前的引火特性配合火+恶属性能免疫超能和火两个属性，MEGA之后115的速度种族值比较抢眼（极限361超过350耿鬼略逊于围巾巨甲龙364），140的特攻并未止步——特性太阳力量

以每回合自残1/8血量的代价提升50%特攻进而获得高达568的特攻值（按满特攻计算），这个程度的晴天火系技能有种MEGA钢嘴娃娃的风范。让我们做一个数字游戏：晴天场地阴谋一次发动太阳力量的满特攻MEGA地狱猎犬使用燃烧殆尽VS极限特防满HP的快乐蛋：588～693 HP（82.3～97%），若是踩钉上场的快乐蛋被秒杀也不足为奇了。MEGA地狱猎犬保守配招推荐火焰放射+恶之波动+太阳光线/偷袭/殊途同归（六代新增）/淤泥爆弹（针对双本盲点玛利露利，而后者水柱喷射的伤害在28.8～35%之间）。综上，晴天MEGA地狱猎犬定位显然是破盾（能够掌握阴谋进一步强化），比起类似竞争打法的阴谋波尔托罗斯灵兽优势在高速和高威力双本上，不过请注意，一切都是建立在晴天的衬托之下，晴天不保，这只纸老虎就逊色得多了。



由于MEGA喷火龙Y的出现，使得绝大多数单一晴天队（注意是单一）走上了两只天气手的不归路，一方面是为了追求对天气的绝对掌握，另一方面则难掩疲于扫除石砾的困苦。然而晴天的轰炸输出已然不再，特攻方面的压力来自六代问世的突击背心——拉满特防的突击背心双柱力王都无法被常规MEGA喷火龙Y必定秒杀，更别提突击背心巨甲龙这类晴天死敌了。于是只好把目光转向其他。

被玩家戏称惟一王的火精灵在六代终于成功雪耻，物理本系大招烈焰驱动搭配根性特性，特性发动之后还能使用空元气，使得其实力已经超越五代称霸的达摩狒狒，孰优孰劣，高下立判。晴天场地极限物攻发动根性的火精灵使用烈焰驱动VS极限物防满HP的洗衣机电鬼：166～196 HP（54.6%～64.4%）。相比晴天场地极限物攻的达摩狒狒使用烈焰驱动VS极限物防满HP的洗衣机电鬼：153～180 HP（50.3～59.2%），要高出5%左右的伤害，不过空元气的实际输出要比烈焰驱动更高。与惟一王类似的还有获得圣炎的炎帝，本系技能高威力（100）+高命中（95）+50%烧伤几率，晴天伤害异常感人。

最后，别忘了在晴天里放进最重要的火矢鹰，同样是烈焰驱动，在应对MEGA雷电兽时能制造比勇鸟更高的威力。

晴天部分信息量有点大，希望能对玩家的组队起到更多的帮助。

# 沙暴

传统沙暴队从Gen 3以来一直是以消耗为核心的战术，而沙暴+钉子+状态的消耗组合确实屡试不爽。不过五代新增了挖沙和沙之力量两个特性彻底打开了沙暴天气进攻的一面。六世代增加的MEGA口袋妖怪中，巨甲龙获得了自己的MEGA形态，虽然只提高了10点速度种族值，但71的速度已经意味这龙舞巨甲龙用法的实际效果比鸡肋的60大幅提升（之所以建议龙舞是由于MEGA之前极限速度龙舞一次仅有364，当回合MEGA使用龙舞速度就达到397，正好超过130速度极限，已经基本够用了）。不过由于本身是天气手，也会有人放弃MEGA而选择携带延长天气回合的道具，两种用法各行其道均可，反正还有其他的MEGA可以选择。




化石翼龙和叠翅鲨龙算得上比较靠谱的成员。MEGA化石翼龙的特性强壮之颚虽然和沙暴没什么关系，但怎么说岩石属性的1.5倍特防加成也是变相提成种族值的体现；而沙之力量特性的MEGA叠翅鲨龙，实战问题在于160的物攻种族值虽然超高，但是95的速度在现有环境中仅属于中下，耐久方面对比MEGA之前也没有突出进步，所以某些时候，用好它的关键是选择好MEGA的时机（MEGA当回合速度种族值为102，而物攻为MEGA后的170）。放在沙暴队中的话，要想发挥MEGA叠翅鲨龙的实力还得铲除有威胁的高速对手，还得留意沙暴天气的回合以利用特性，想要简单控场实属不易，只能说它在沙暴队里还真属于不太好用的类型。

什么在沙暴队里好用？随着钢钻鼹鼠被规则解禁，便能迅速看到各类沙暴队中活跃着它的身影：挖沙特性配合135的物攻，比起MEGA叠翅鲨龙还可以携带生命玉继续强化，或者携带气球来避开高频的地面系攻击——无论做怎样的配置，在8回合的沙暴天气中，这只挖沙天王足以给敌人制造一次巨大的震荡——当然这部分也是五代的佳话了，《X・Y》经常在沙暴队出现的新面孔，还包括防尘特性的勇武秃鹫（已经有替代盔甲鸟作为物盾的趋势）；手刀超人（高输出+优秀的属性特性，一不留神就可能推队）和剑盾魂等等。可以说少了五代天气手群魔乱舞的竞争，目前的沙暴组队在上手方面非常轻松，新手也能用好简单粗暴的沙暴队伍。

## 雪天

在被五代冷落了整整一个世代之后，雪天终于迎来了新的改变。一是雪天老将雪巨人获得了MEGA进化，从一个种族值尴尬的路人角色变成了完全的低速进攻手，虽然和MEGA卢卡里奥这种程度的提升不能比，但好歹也代表了悲剧的雪天前进了一步；二是雪天多了一个新的天气手：NO.699 冰+岩石属性的极光龙，两项最高的种族值分别是123的HP和99的特攻，直观定位是盾牌型的PM。虽然冰岩组合第一次出现，但实际上冰岩两个属性都偏向进攻属性，在防守端的表现比较糟糕，而极光龙偏偏战力低下，难以挖掘输出潜力，而且由于降雪是极光龙的梦特性，暂时还难以入手，所以这只PM也就不进行深入讨论了。

回到MEGA雪巨人的话题上，作为惟一一只冰系的MEGA口袋妖怪，种族值上MEGA之后30的速度在所有PM中排在相当低的程度，同时配合132的双攻在理论上欺骗空间的战术是可行的。不过雪巨人的属性被诟病很久了，被热门的子弹拳、音速拳和勇鸟这种先制技能克制，踩一次钉子还掉1/4的HP，控场能力太弱，而进攻方面虽有大威力本系技能暴风雪，其命中率也受5回合的限制。对于这只PM笔者的观点是，不推荐在雪天作为主要战力MEGA进化，相比之下不如把MEGA的位置留给队友（不过好像也没有什么特别适合雪天的MEGA精灵）。当然，MEGA雪巨人并不是完全一无是处的废柴，在反转对战中（属性的克制关系被颠倒，比如火系克制水系）MEGA雪巨人成为了拥有优越抗性的大将，使用率也因此非常的高，我们以后有机会可以深入地讨论反转对战，不过时下，MEGA雪巨人显然很难融入主流的对战环境。

冰船兽是六代除了极光龙另一只新的冰系PM，其184的物防轻松拥有高达20万的物耐（铁甲贝极限物耐15万左右），同时也不缺铁壁、诅咒这种强化技能和高速旋转这种工兵技能，健康的冰船兽有几率接下一发来自MEGA瑜珈战士克制的飞膝踢，可想而知其物耐丧心病狂的程度。比起铁甲贝最重要的是拥有回血神技自我再生和特性寒冰身躯，在续航能力上也真是大大的良心。除了冰船兽以外，像破壳铁甲贝、雪隐雪女依旧是老牌雪天成员可以选择。别的不多说了，笔者感觉雪天真的算烂泥扶不上墙的那种……



# 队伍与实战

在前面花了一点篇幅讲完各个天气队目前的状况之后，我们再来重点看看雨天、晴天和沙暴各个天气的典型或者特色队伍，同时必要的地方辅以战报来说明。

## 雨天

### 大钳甲虫

道具：大钳甲虫MEGA石

特性：破格

努力值：252物攻、4物防、252速度

性格：开朗（+速度，−特攻）

技能：剑舞+报恩+电光石火+地震

水系的第一盲点就是草系PM，雨天很多PM虽有飞行系大招暴风，但是8回合时间输出不够稳定。MEGA大钳甲虫凭借暴力的飞行系输出在全队的作用就是撕开对手的MEGA妙蛙花这样的防线。

### 蚊香王

道具：潮湿岩石

特性：降雨

努力值：252HP、4物防、252特攻

性格：保守（+特攻，−物攻）

技能：冷冻光线+剧毒+沸水+灭亡之歌

蚊香王是最重要的天气手，比起水系输出，更多的时候是上场制造天气，所以需要分配稍微多一些的耐久。而灭亡之歌在对付接力队和泛滥的替身强化对手时能起到非常好的效果，是其作为天气手的特色技能之一。

### 凯路迪欧（觉悟形态）

道具：弱点保险

特性：正义之心

努力值：252特攻、4特防、252速度

性格：胆小（+速度，−物攻）

技能：冥想+冲浪+神秘之剑+觉醒力量（飞）

提起凯路迪欧，最关键的词就是破盾。凯路迪欧是少数能拆盔甲鸟与快乐蛋联防的精灵，而冥想+弱点保险+觉醒飞的用法在之前的对战乐园有介绍过，在突破草系PM时非常实用。如果不想用觉醒飞的话，觉醒草针对沼王和玛利露利也是可以考虑的。



## 钢钻鼹鼠

道具：突击背心

特性：破格

努力值：252物攻、4物防、252速度

性格：开朗（+速度，-特攻）

技能：地震+岩崩+铁头+高速旋转

全队珍贵的电系免疫，突击背心钢钻鼹鼠能在雨天轻松吃下许多火系攻击，高速旋转更是身为工兵必备的技能。

## 镰刀盔

道具：生命玉

特性：轻快

努力值：252物攻、94物防、164速度

性格：固执（+物攻，-特攻）

技能：石刃+攀瀑+水流喷射+剑舞

能利用雨天价值的轻快特性是选择镰刀盔的原因之一，而其水+岩石微妙地挡下了火矢鹰的双本技能，水流喷射更是全队难得的先制。努力值上稍微分配一些物防能有机会接下铁甲螳螂的子弹拳和手刀超人的突袭。加164的努力值给速度达到237，勉强压过满速专爱围巾特拉奇昂，不过碰到极限速度的特拉奇昂还是有风险。

## 铁盘坚果

道具：剩饭

特性：铁棘

努力值：252HP、4物攻、252物防

性格：淘气（+物防，-特攻）

技能：石砾+打落+电磁波+寄生种子

在五世代就“臭名昭著”雨天铁盘坚果，拉满极限物耐之后变成了令人头疼的物盾，而六代的用法里又多了打落来试探太阳精灵这样的魔反PM。不过这个配招有盲点，就是容易给对手机会制造替身强化，在实战中一定要小心，不要贪心留场，避免成全了对手。

OK，笔者这个雨天队的框架基本确定下来了，这个队伍使用起来需要掌握的技巧就是把镰刀盔作为核心（思路也可以换成MEGA大钳甲虫），然后先逐一解决镰刀盔难以一击KO的精灵和打击盲点（比如蘑菇斗士和引水海蛞蝓等等），再顺利放出雨天，高速攀瀑完成推队。而这个雨天队稍微改一下就能变成一个更有意思的队伍：

## 音波飞龙

道具：生命玉

特性：穿透

努力值：252特攻、4物防、252速度

性格：胆小（+速度，-物攻）

技能：暴风+挑拨+流星群+爆音波

## 喷火龙

道具：喷火龙MEGA石Y

特性：猛火

努力值：252特攻、4物防、252速度

性格：胆小（+速度，-物攻）

技能：燃烧殆尽+火焰放射+太阳光线+气合弹

## 蚊香王

## 镰刀盔

## 铁盘坚果

## 钢钻鼹鼠

其余PM配置同上。这个队伍有意思的地方在于它涉及到了“外挂天气”的概念。这个词不算主流战术，是指在某一天气为主场的情况下队伍塞进不同寻常的第二只其他天气手，并非简单的双天气，而是两种天气能够相得益彰，就像游戏里开了一个外挂一样。六代里MEGA喷火龙Y毫无悬念摘得最强外挂的头衔。上面的这个队伍中MEGA喷火龙Y可以轻松解决雨天队伍头疼的铁盘坚果和洗衣机电鬼（回头看看第一个队伍就比较吃力），而反之MEGA喷火龙Y的敌人巨甲龙、炎钢兽等等在面对雨天时也不敢妄然上场。无论是靠喷火龙推队还是晴天辅助雨天，这个外挂既可以辅助联防，也能帮助主场天气解决麻烦。在队友的选择上，暴风音波飞龙和镰刀盔在晴天下难以发挥实力，所以应该避开喷火龙而追随蚊香王上场。突击背心钢钻鼹鼠的特点也在以前的对战乐园里提到过，既能在雨天中承受火系也能在晴天下挡住水系攻击，同时又是喷火龙和蚊香王共同弱点电系的免疫拥有者。下面我们大概看一下这个队伍的实战表现。

我方与对手的战斗开始了

分级：XY OU

我方队伍：音波飞龙/蚊香王/喷火龙/镰刀盔/钢钻鼹鼠/铁盘坚果

对方队伍：音波飞龙/铁甲螳螂/凯路迪欧（觉悟形态）/玛利露利/轮皮象/吉利蛋

对手的队伍其实是一个典型的雨天队伍，（不过蚊香王呢……）尤其吉利蛋是喷火龙的死敌，我方能解决吉利蛋的大概只剩镰刀盔了，故需要MEGA喷火龙为镰刀盔扫除障碍。

我方放出了蚊香王

对手放出了音波飞龙

蚊香王的降雨特性引起了大雨

### 回合1

对手收回了音波飞龙并放出了凯路迪欧

我方收回了蚊香王并放出了铁盘坚果

雨一直下

铁盘坚果上场挡下音波飞龙的流星群，不过对手先读一步换成凯路迪欧。首回合对手稍占上风。



## 回合2

我方收回了铁盘坚果并放出了音波飞龙

对手的凯路迪欧使用了替身

凯路迪欧制造了一个替身

雨一直下

凯路迪欧因为剩饭回复了HP

## 回合3

音波飞龙使用了暴风

非常有效!

对手的凯路迪欧失去了81%的HP

凯路迪欧倒下了

音波飞龙因为生命玉而受到损伤

雨一直下

对手放出了吉利蛋

上文提到了铁盘坚果的配招几乎是打不动替身强化的对手，所以穿透特性的音波飞龙上来救场。而对手似乎不舍这个难得的替身，于是雨天暴风穿透替身轻松解决。从某种角度上说，铁盘坚果和音波飞龙的联防还是相当可行的。

## 回合4

对手收回了吉利蛋并放出了铁甲螳螂

音波飞龙使用了挑拨

对手的铁甲螳螂被挑拨了

雨一直下

携带挑拨在吉利蛋面前也不给它制造机会，对手换螳螂这个意思大概是读我方……铁盘坚果？纵观对手的队伍，少了凯路迪欧迪欧之后铁盘坚果的确是一个巨大的盲点，这也印证了笔者前面讲的铁盘坚果对于传统雨天队的压制。

## 回合5

我方收回了音波飞龙并放出了喷火龙

对手的铁甲螳螂使用了蛮力

效果一般

喷火龙失去了134 HP（45%的HP）

铁甲螳螂的攻击和防御下降

雨一直下



没错，螳螂的确是在读铁盘坚果，这豪爽的蛮力应该是对它恨之入骨了吧……不过喷火龙挡下铁甲螳螂完全是妥妥的。

## 回合6

我方收回了喷火龙并放出了铁盘坚果

对手收回了铁甲螳螂并放出了吉利蛋

雨一直下

有喷火龙的地方就有吉利蛋，而有吉利蛋的地方就换上烦人的铁盘坚果……

## 回合7

对手收回了吉利蛋并放出了轮皮象

铁盘坚果使用了打落

轮皮象失去了13%的HP

铁盘坚果打落了轮皮象的剩饭

雨一直下

**目标是进化辉石，比较可惜。轮皮象在铁盘坚果面前也没什么优势吧，继续留场。**

## 回合8

对手的轮皮象使用了石砾

我方的队伍被石砾围住

铁盘坚果使用了石砾

对手的队伍被石砾围住

雨停了

## 回合9

对手的轮皮象使用了地震

铁盘坚果失去了84 HP（23%的HP）

铁盘坚果使用了寄生种子

轮皮象被种下了种子

铁盘坚果因为剩饭和寄生种子回复了HP

## 回合10

对手收回了轮皮象并放出了音波飞龙

对手的音波飞龙因为石砾受到损伤

铁盘坚果使用了石砾但是失败了

铁盘坚果因为剩饭回复了HP

**这几个回合对手心态冷静，确实是操作麻利。先撒一把钉子给喷火龙造成威胁，紧接着读钢钻鼹鼠上场扫钉子不过没有读到，马上换成音波飞龙而放弃扫钉。**

## 回合11

对手的音波飞龙使用了偷换

音波飞龙与铁盘坚果交换了道具

音波飞龙得到了剩饭

铁盘坚果得到了专爱眼镜

铁盘坚果使用了电磁波

音波飞龙麻痹了它可能无法行动

音波飞龙因为剩饭回复了HP

**这算我方操作失误了，被对手戏法破盾，仔细想想这个回合怎么也不应留场，无论是挑拨、火焰放射还是戏法都对我方不利。不过好在铁盘坚果还没有完全废掉……**

## 回合12

我方收回了铁盘坚果并放出了钢钻鼹鼠

钢钻鼹鼠因为石砾受到损伤

钢钻鼹鼠有破格特性

对手的音波飞龙使用了火焰放射

非常有效！

钢钻鼹鼠失去了158 HP（43%的HP）

音波飞龙因为剩饭回复了HP



**突击背心成功避免了被两次火焰放射秒杀，救了钢钻鼹鼠一命。**

## 回合13

对手收回了音波飞龙并放出了轮皮象

对手的轮皮象因为石砾受到损伤

钢钻鼹鼠使用了高速旋转

轮皮象失去了4%的HP

钢钻鼹鼠吹走了石砾

## 回合14

我方收回了钢钻鼹鼠并放出了喷火龙

对手的轮皮象使用了高速旋转

喷火龙失去了26 HP（8%的HP）

轮皮象吹走了石砾

## 回合15

对手收回了轮皮象并放出了吉利蛋

喷火龙MEGA进化为MEGA喷火龙Y！

喷火龙的干旱特性加强了阳光

喷火龙使用了太阳光线

吉利蛋失去了13%的HP

阳光很强。

**对手依旧很谨慎，双方快速扫完钉子然后又回到了僵持状态。目前对手只损失了一只凯路迪欧，我方队伍中不健康的钢钻鼹鼠、喷火龙和被戏法住的铁盘坚果已经处于劣势。**

## 回合16

我方收回了喷火龙并放出了铁盘坚果

对手的吉利蛋使用了芳香疗法

吉利蛋治愈了全队的异常状态！

阳光很强。

## 回合17

对手的吉利蛋使用了地球投

铁盘坚果失去了100 HP（28%的HP）

铁盘坚果的铁棘特性伤害了对手的吉利蛋

铁盘坚果使用了石砾

对手的队伍被石砾围住

阳光很强。

**可惜，没想到吉利蛋在本回合留场，完全不忌惮点下的是打落……**

## 回合18

对手收回了吉利蛋并放出了铁甲螳螂

铁甲螳螂因为石砾受到损伤

我方收回了铁盘坚果并放出了蚊香王

蚊香王的降雨特性引起了大雨

雨一直下

## 回合19

对手的铁甲螳螂使用了蜻蜓回转

蚊香王失去了196 HP（61%的HP）

对手收回了铁甲螳螂并放出了吉利蛋

吉利蛋因为石砾受到损伤

蚊香王使用了沸水

吉利蛋失去了14%的HP并且烧伤了！

雨一直下

吉利蛋因烧伤而受到伤害

**注意吉利蛋的HP情况，本回合剩余34%且处于烧伤状态**

## 回合20

我方收回了蚊香王并放出了镰刀盔

对手的吉利蛋使用了生蛋

吉利蛋回复了HP

雨一直下

吉利蛋因烧伤而受到伤害



**本回合剩余72%且处于烧伤状态**

## 回合21

对手收回了吉利蛋并放出了玛利露利

玛利露利因为石砾受到损伤

镰刀盔使用了剑舞

镰刀盔的攻击迅速提升

雨一直下

**完全出乎意料的一回合，通过计算器稍微来看看进化辉石吉利蛋是否能接下镰刀盔的攀瀑：我们由“喷火龙使用了太阳光线，吉利蛋失去了13%的HP”这个伤害入手，计算发现极限特耐的进化辉石吉利蛋承受MEGA喷火龙Y太阳光线的伤害在10～11.9%之间，满特耐伤害为11～13%，同时极限物耐的伤害为12.6～14.9%。那么至少可以得出一个结论：这只吉利蛋绝对不是极限特耐，所以性格90%的可能修正的是物防（也有可能是0 HP，拉满双防，性格加特防，此时伤害为11～13.1%，但修正特防的性格可能性极低）。既然是修正的物防，努力值大概是极限物耐或者0 HP拉满双防修正物防。于是分这两种情况计算：极限物攻镰刀盔在雨天使用攀瀑对极限物耐吉利蛋造成的伤害是48.4～ 57.2%，同样情况0 HP极限物防的伤害在53.1～62.8%之间。怎么看都离72%相差甚远！所以本回合对手换人的动作算的上致命的失误，镰刀盔也因此抓住了时机（攀瀑造成30%的害怕几率另说）。**

## 回合22

镰刀盔使用了石刃

对手的玛利露利失去了87%的HP

玛利露利倒下了

镰刀盔因为生命玉而受到损伤

雨一直下

对手放出了铁甲螳螂

铁甲螳螂因为石砾受到损伤

**石刃命中即推队。**

## 回合23

对手的铁甲螳螂使用了子弹拳

镰刀盔失去了160 HP（61%的HP）

镰刀盔使用了攀瀑

对手的铁甲螳螂失去了75%的HP
铁甲螳螂倒下了
镰刀盔因为生命玉而受到损伤
雨一直下
对手放出了轮皮象
轮皮象因为石砾受到损伤



加过94物耐的镰刀盔面对专爱头巾铁甲螳螂子弹拳的伤害在54.4～64.3%之间，看对手这个伤害应该就是专爱头巾了，而非专爱头巾螳螂子弹拳就不用想过半了，所以稍微加一点物耐还是有好处的……那么问题来了，对手的MEGA精灵呢……（汗）

## 回合24

镰刀盔使用了水流喷射
非常有效！
对手的轮皮象失去了57%的HP
轮皮象倒下了
镰刀盔因为生命玉而受到损伤
雨一直下
对手放出了吉利蛋
吉利蛋因为石砾受到损伤

## 回合25

镰刀盔使用了攀瀑
对手的吉利蛋失去了59%的HP
吉利蛋倒下了
镰刀盔因为生命玉而受到损伤
镰刀盔倒下了
雨停了。
对手向我方认输了

虽然整场下来没有多少喷火龙的出场镜头，但是若是我们提前解决掉了吉利蛋，这个队伍MEGA喷火龙Y拆起来貌似要比镰刀盔简单得多。无论怎样晴雨打配合的思路是值得一试的，这个队伍也是笔者比较珍藏的队伍之一，胜率大部分时候不低，稍微提醒一下想用这个队伍的话对于替身突袭钢兵和MEGA钢嘴娃娃会比较苦手，若是碰到这两个对手应该更加小心。

OK，雨天的部分暂时结束，下面看看其他天气。

# 晴天

晴天没有什么奇怪的外挂（笑）：

## 九尾

道具：炽热岩石
特性：干旱
努力值：4特攻、252特防、252速度
性格：胆小（+速度，-物攻）
技能：分担痛苦+鬼火+大字火+放晴

笔者放弃了双天气手的思路，选择带了一只加了大把特耐九尾，九尾在所有天气手里都是比较鸡肋的PM（确实），手动放晴在面对其他天气手的时候会有一定的优势。

## 火矢鹰

道具：生命玉
特性：疾风之翼
努力值：252物攻、4物防、252速度
性格：固执（+物攻，-特攻）
技能：蜻蜓点水+勇鸟+烈焰驱动+挑拨

即使不放在晴天，火矢鹰也是一只可怕的暴力物，而晴天场地上，极限物攻被威吓一次携带生命玉的火矢鹰使用烈焰驱动VS零耐久的MEGA雷电兽能造成308～363 HP的伤害（109.6 ～129.1%），必定秒杀。

## 轮皮象

道具：剩饭
特性：坚硬
努力值：4HP、252物攻、252物防
性格：固执（+物攻，-特攻）
技能：地震+高速旋转+石砾+冰飞石

轮皮象在晴天队伍中还是比较热门的成员，一是作为工兵，二是可以消除水系的弱点。六代轮皮象还多了携带突击背心的用法，不过由于这个队伍中轮皮象是惟一的岩石抵抗所以笔者倾向带上剩饭保证续航……

## 妙蛙花

道具：抗飞果
特性：叶绿素
努力值：252物防、252特攻、4速度
性格：保守（+特攻，-物攻）
技能：淤泥爆弹+亿万吸取+生长+觉醒力量（火）

全队的精髓+救场主力，妙蛙花是所有叶绿素精灵中实力最均衡的一只，五代以来梦特性妙蛙花就是晴天必带精灵之一。

### 回合14

对手的大钳甲虫进化为MEGA大钳甲虫！
对手的大钳甲虫使用了电光石火
非常有效！
妙蛙花的抗飞果削弱了电光石火的威力
妙蛙花失去了90 HP！（29%的HP）
妙蛙花使用了淤泥爆弹
大钳甲虫失去了75%的HP
大钳甲虫倒下了

叶绿素本身就是晴天引以为傲的高速进攻方式，然而面对泛滥的飞行先制，为了保证强化后的妙蛙花不尴尬地被先制秒杀，加满物防配合抗飞果能将专爱头巾火矢鹰的勇鸟伤害削弱在六成至七成。不止妙蛙花，实际上确实还有一小部分的高速草系、虫系(像加速特性的大角蜈蚣)需要考虑抗飞果来应对火矢鹰……这家伙还真是破坏环境啊。

## 闪电鸟

道具：剩饭
特性：压力
努力值：252 HP、252物防、4速度
性格：大胆（+物防，-物攻）
技能：变压+热风+羽休+驱雾

极限物耐的闪电鸟分担了一些轮皮象的物防压力，热风在晴天下也有可观的伤害加成。队伍中，驱雾+高速旋转的双保险实在是为了钉子可以拼命……

## 地狱猎犬

道具：地狱猎犬MEGA石

特性：引火

努力值：252 特攻、4特防、252速度

性格：胆小（+速度，−物攻）

技能：阴谋+太阳光线+火焰放射+恶之波动

前面花了不少篇幅介绍地狱猎犬，这里就略过了。

坦诚地说，这个队的联防确实比较差劲，因为个人感觉晴天队的要素实在太复杂了，五代晴天队必带的三地鼠也没办法塞进队伍中，老老实实强攻吧，这个晴天队比起上面的雨天队伍来说难用得更多了，（都是MEGA的错……）而且胜率也没有太高，不过还是有自己的特色，笔者就不做深入战报了。

## 巨甲龙

道具：光滑岩石

特性：起沙

努力值：252 物攻、4物防、252特防

性格：固执（+物攻，−特攻）

技能：石砾+追击+石刃+蛮力

巨甲龙作为沙暴主力天气手，追击是精髓技能之一，追击可以配合后文掘岩兔和MEGA喷火龙Y解决耿鬼和吊灯鬼的盲点以及大部分的超能系，追杀成功率毫不含糊。

## 钢钻鼹鼠

道具：气球

特性：挖沙

努力值：252物攻、4物防、252速度

性格：固执（+物攻，−特攻）

技能：地震+岩崩+铁头+剑舞

气球给钢钻鼹鼠带来了地面、毒和电三个属性的免疫，意味着增加了大量无伤上场剑舞的机会，比如说一些地震保护替身剧毒的蝙蝠只能看着你剑舞……

## 沙暴

沙暴部分个人认为六代的传统沙暴队和五代没有太大的区别，拿五代的队伍出来，在六代也是同样好用，就索性再分享一个外挂队伍吧……



## 耿鬼

道具：专爱围巾

特性：浮游

努力值：252特攻、4物防、252速度

性格：保守（+特攻，-物攻）

技能：气合弹+影子球+淤泥波动+戏法

又是一个联防神器，沙暴下专爱围巾戏法仍然是简单好用的破盾方式。不过实战下来，这个位置换成贮水特性的布伦水母更佳？

## 喷火龙

道具：喷火龙MEGA石Y

特性：猛火

努力值：252特攻、4物防、252速度

性格：胆小（+速度，-物攻）

技能：燃烧殆尽+火焰放射+太阳光线+气合弹

MEGA喷火龙Y继续在沙暴队中上演外挂的角色，有时候还能为队伍带来水系的抗性，晴沙的组合在某种程度比晴雨更为紧密。

## 掘岩兔

道具：生命玉

特性：大力士

努力值：252物攻、4物防、252速度

性格：固执（+物攻，-特攻）

技能：地震+报恩+电光石火+剑舞

原来的位置本是猛犸猪，但掘岩兔确是不逊色且实力经常被低估的暴力物之一，地面系晴天下消除水系系弱点，沙暴下也不受天气伤害。地面+普通的盲点浮游鬼系也完全可以让巨甲龙追击解决，可以说剑舞之后比钢钻鼹鼠拥有更大的爆发力。

## 勇武秃鹫

道具：剩饭

特性：防尘

努力值：252HP、4物攻、252物防

性格：淘气（+物防，-特攻）

技能：驱雾+羽休+欺诈+勇鸟

六代新涌现的知名物盾，勇鸟可以很好地反制蘑菇斗士妙蛙花和双柱力王，偶尔可以带来意想不到的效果。

这个队伍整体来说还是比较好上手的，但是笔者遇到的问题是不太擅长应对接力队，再来一份看看比较热血的战报：

我方与对手的战斗开始了

分级：XY OU

我方队伍：巨甲龙/钢钻鼹鼠/耿鬼/喷火龙/掘岩兔/勇武秃鹫

对方队伍：叠翅鲨龙/盔甲鸟/妙蛙花/凯路迪欧（觉悟形态）/皮可西/炎钢兽

我方放出了勇武秃鹫

对手放出了叠翅鲨龙

### 回合1

对手的叠翅鲨龙使用了石砾

我方的队伍被石砾围住

勇武秃鹫使用了欺诈

叠翅鲨龙失去了30%的HP

勇武秃鹫因为叠翅鲨龙的坚硬头盔和鲨鱼皮特性受到了伤害

勇武秃鹫因为剩饭回复了HP

**坚硬头盔很明显是物耐叠翅鲨龙，欺诈的伤害也证明努力值没有照顾物攻，既然是物耐的打法，同为物盾的勇武秃鹫就没有太大优势了。**



## 回合2

对手收回了叠翅鲨龙并放出了炎钢兽

勇武秃鹫使用了驱雾

炎钢兽的回避率下降

勇武秃鹫清理了场地

勇武秃鹫因为剩饭回复了HP

## 回合3

我方收回了勇武秃鹫并放出了巨甲龙

巨甲龙的扬沙特性掀起了沙暴

对手的炎钢兽使用了喷烟

效果一般

巨甲龙失去了42 HP（12%的HP）

巨甲龙烧伤了并因烧伤而受到伤害

刮着沙暴。

**貌似整盘下来对手的人品都比较好……被烧伤的巨甲龙基本就是废掉了，除了制造天气就只能默默撒把钉子吧。**

## 回合4

对手收回了炎钢兽并放出了叠翅鲨龙

巨甲龙使用了石砾

对手的队伍被石砾围住

刮着沙暴。

巨甲龙因烧伤而受到伤害

## 回合5

我方收回了巨甲龙并放出了勇武秃鹫

对手的叠翅鲨龙使用了石砾

我方的队伍被石砾围住

刮着沙暴。

勇武秃鹫因为剩饭回复了HP

## 回合6

对手收回了叠翅鲨龙并放出了凯路迪欧

凯路迪欧因为石砾受到伤害

勇武秃鹫使用了驱雾

凯路迪欧的回避率下降

勇武秃鹫清理了场地

刮着沙暴。

凯路迪欧被沙尘暴击中

勇武秃鹫因为剩饭回复了HP

**僵持了6个回合，驱雾把自己撒的钉子也扫掉了，心塞……这里看到凯路迪欧的时候差点双眼一黑，组队的时候全队基本没有能挡的（是事实）。**

## 回合7

我方收回了勇武秃鹫并放出了耿鬼

对手的凯路迪欧使用了高压水泵

耿鬼失去了261 HP（100%的HP）

耿鬼倒下了

刮着沙暴。

凯路迪欧被沙尘暴击中

我方放出了钢钻鼹鼠

钢钻鼹鼠因为气球浮了起来



## 回合8

对手收回了凯路迪欧并放出了盔甲鸟

钢钻鼹鼠使用了地震

这对盔甲鸟没有效果

刮着沙暴。

**只能靠挖沙鼹鼠上场解决凯路迪欧，不过想想这个回合直接上MEGA喷火龙Y是不是更稳妥一些？计算后晴天下即使是专爱眼镜凯路迪欧水压对MEGA喷火龙Y的伤害在79.4～93.6%之间，后者太阳光线却能做到秒杀。**

## 回合9

我方收回了钢钻鼹鼠并放出了喷火龙

盔甲鸟使用了勇鸟

喷火龙失去了166 HP（55%的HP）

盔甲鸟受到了伤害反弹

刮着沙暴。

喷火龙被沙尘暴击中

**勇鸟盔甲鸟好像有点出乎意料，当时看到这个偏高的伤害就判断出是加过物攻的盔鸟……之前遇到零物攻的勇鸟伤害应该不过半，计算后最高仅有46.8%，大家在实战中也应该尽量去记住一些伤害波动来判断自己的行动，比如说首回合欺诈对叠翅鲨龙仅有30%的伤害很明显就没有加物攻，这只盔甲鸟很明显加过物攻……类似的还有很多。**

## 回合10



对手收回了盔甲鸟并放出了叠翅鲨龙

喷火龙进化为MEGA喷火龙Y！

喷火龙的干旱特性加强了阳光

喷火龙使用了气合弹

叠翅鲨龙失去了43%的HP

阳光很强。

**读炎钢兽的气合弹，可惜没有读中。**

## 回合11

喷火龙使用了火焰放射

效果一般

对手的叠翅鲨龙失去了26%的HP

叠翅鲨龙倒下了

阳光很强。

对手放出了凯路迪欧

**之前已经出场过的物耐叠翅鲨龙，掐指一算叠翅鲨龙速度种族102好像不太可能努力值分给极限速度，于是直接攻之，结果也印证了猜测。**

## 回合12

我方收回了喷火龙并放出了勇武秃鹫

对手的凯路迪欧使用了高压水泵

勇武秃鹫失去了148 HP（34%的HP）

阳光很强。

勇武秃鹫因为剩饭回复了HP

**这个回合埋下了小的伏笔，同时也能看出晴天削弱水系的实际效果。基本可以断定这只凯路迪欧携带了专爱眼镜：晴天下满特攻专爱眼镜凯路迪欧使用高压水泵VS满HP零特防勇武秃鹫能造成139～165的伤害，范围在32.7～38.9%之间。**

## 回合13

对手收回了凯路迪欧并放出了皮可西

勇武秃鹫使用了勇鸟

皮可西失去了20%的HP

勇武秃鹫受到了伤害反弹

阳光很强。

勇武秃鹫因为剩饭回复了HP

皮可西因为剩饭回复了HP

## 回合14

我方收回了勇武秃鹫并放出了钢钻鼹鼠

钢钻鼹鼠因为气球浮了起来

对手的皮可西使用了电磁波但是失败了

阳光变弱了。

皮可西因为剩饭回复了HP

## 回合15

对手收回了皮可西并放出了盔甲鸟

钢钻鼹鼠使用了铁头

效果一般

盔甲鸟失去了14%的HP

钢钻鼹鼠因为盔甲鸟的坚硬头盔受到了伤害

**钢钻鼹鼠想要突破盔甲鸟起来还是有点困难。**



## 回合16

我方收回了钢钻鼹鼠并放出了巨甲龙

巨甲龙的扬沙特性掀起了沙暴

对手的盔甲鸟使用了勇鸟

效果一般

巨甲龙失去了57 HP（16%的HP）

盔甲鸟受到了伤害反弹

刮着沙暴。

巨甲龙因烧伤而受到伤害

## 回合17

对手收回了盔甲鸟并放出了皮可西

巨甲龙使用了使用了石砾

对手的队伍被石砾围住

刮着沙暴。

皮可西因为剩饭回复了HP

巨甲龙因烧伤而受到伤害

## 回合18

巨甲龙使用了石刃

对手的皮可西失去了22%的HP

皮可西使用了月爆

非常有效！

巨甲龙失去了74 HP（21%的HP）

巨甲龙倒下了

刮着沙暴。

皮可西因为剩饭回复了HP

我方放出了钢钻鼹鼠

钢钻鼹鼠因为气球浮了起来

**此时对手队伍中还剩皮克西、妙蛙花、炎钢兽、盔甲鸟和凯路迪欧五只PM，接下来没有需要巨甲龙的地方便选择了炮灰，而钢钻鼹鼠上场后有很大的机会剑舞控场。**

## 回合19

对手收回皮可西并放出了盔甲鸟

盔甲鸟因为石砾受到损伤

钢钻鼹鼠使用了剑舞

钢钻鼹鼠的攻击迅速提升

刮着沙暴。

**成功抓住机会剑舞，开始突破。**



## 回合20

钢钻鼹鼠使用了岩崩

会心一击！

对手的盔甲鸟失去了51%的HP

盔甲鸟倒下了

刮着沙暴。

对手放出了妙蛙花

对手的妙蛙花因为石砾受到损伤

**这个会心一击不出现的话、极限物耐盔甲鸟需要承受岩崩31.4～37.1%的伤害，而笔者猜这只盔甲鸟是极限物攻满物防的（也许还分了一部分努力值给速度），如此的伤害更在47.2～55.7%之间，能击倒并非全是运气成分吧。**

## 回合21

对手的妙蛙花进化为MEGA妙蛙花！

钢钻鼹鼠使用了地震

妙蛙花失去了87%的HP

妙蛙花倒下了

刮着沙暴。

对手放出了皮可西

**这里要庆幸这只MEGA妙蛙花应该没有加任何物耐努力值，如果它稍微加了一点都能承受住这次地震的秒杀，当然更庆幸的是巨甲龙所撒出的这把钉子，因为在满血物耐妙蛙花面前，剑舞钢钻鼹鼠都仅有62.5%的机会靠地震秒杀，而这个数字在石砾的帮助下上升到了100%（撒花）。**

## 回合22

钢钻鼹鼠使用了铁头

非常有效!

对手的皮可西失去了81%的HP

皮可西倒下了

刮着沙暴。

对手放出了炎钢兽

对手的炎钢兽因为石砾受到损伤

## 回合23

钢钻鼹鼠使用了地震

非常有效!

对手的炎钢兽失去了87%的HP

炎钢兽倒下了

沙尘暴停止了。

对手放出了凯路迪欧

对手的凯路迪欧因为石砾受到损伤

**沙暴天气结束，高速不再，一种淡淡的悲剧感。**

## 回合24

对手的凯路迪欧使用了高压水泵

非常有效!

钢钻鼹鼠失去了301 HP（83%的HP）

钢钻鼹鼠倒下了

我方放出了MEGA喷火龙Y

喷火龙的干旱特性加强了阳光



## 回合25

对手的凯路迪欧使用了高压水泵

非常有效!

喷火龙失去了113 HP（38%的HP）

喷火龙倒下了

阳光很强。

我方放出了勇武秃鹫

## 回合26

对手的凯路迪欧使用了高压水泵

勇武秃鹫失去了166 HP（39%的HP）

勇武秃鹫使用了勇鸟

非常有效!

对手的凯路迪欧失去了65%的HP

勇武秃鹫受到了伤害反弹

阳光很强。

勇武秃鹫因为剩饭回复了HP

**幸而还有晴天大伞的庇护，最后一只专爱眼镜凯路迪欧开挂一般狂轰乱炸……勇武秃鹫的勇鸟总算发挥了不小的效果，不过可惜没有一击致命。**

## 回合27

对手的凯路迪欧使用了高压水泵

勇武秃鹫失去了73 HP（17%的HP）

勇武秃鹫倒下了

阳光很强。

我方放出了掘岩兔

**这四连高压水泵命中也是醉了，80%命中率的四次方大概是40%，我感受到了深深的恶意……**

## 回合28

掘岩兔使用了电光石火

对手的凯路迪欧失去了9%的HP

对手的凯路迪欧倒下了

掘岩兔因为生命玉而受到了伤害

我方获得了胜利！



**整场下来，巨甲龙和MEGA喷火龙的晴沙队各司其职，前者为钢钻鼹鼠鞠躬尽瘁外加追击各类鬼超属性精灵（战报中未能体现比较遗憾），后者能轻松突破盔甲鸟和各类物耐手同时为整队带来珍贵的水抗。如果在晴天队中换成MEGA巨甲龙的外挂沙战术又是另一番特色，有兴趣的玩家可以发挥想象大开脑洞（误）组合出不同的天气战术。沙暴部分也到此为止了。**

至此，我们已经把整个六代的天气战术全部梳理了一遍，（雪天是啥……）在各种各样的战术和PM中，哪种/哪只给你留下了最深的印象呢，要笔者来回答的话答案绝对是MEGA喷火龙Y，这只PM游刃有余出没在几乎所有的天气队中，虽然配招大同小异，起到的作用和队伍的定位却不尽相同。我们可以认为MEGA喷火龙Y是塑造最成功的天气手之一，也可以认为MEGA喷火龙Y开辟了六代“外挂天气”战术的精彩局面，然而一切并没有结束，《宝石》重制版的到来是否又将颠覆这个局面？更暴力亦或是更成功的MEGA精灵即将掀起新的风云，一切的一切笔者和大家共同期待！



# 圈圈熊酒吧

文/斯潘达
编/马修

## ——冰海大帝 20

**前情提要：** 在大首辅基卡斯以老朋友身分请求对战公会会长、大力鳄唐季臣，对战公会终于停止抗议，比赛得以继续进行，然而强撑着带病上场的玛狃拉门罗，却暴死于擂台之上，混乱之中，打死门罗的巨沼怪麦克罗也逃出了赛场，唐季臣当即叫上鳄鱼部下们，以对战公会的名义，协助大首辅缉拿凶手。

### 76 天罗地网

“等一等，大哥！”当雪崩山帝国对战公会会长、大力鳄唐季臣下达了去帮大首辅缉拿凶手的任务后，他的副手、蛮力鳄孙岳川叫住了他，“大哥，如果我没看错的话，那个玛狃拉……根本就没有溺死的过程，而是在承受接连攻击后直接吐血身亡。这个和我们说的赛场上残忍杀害对手的定义还是有些不同……”



部分立刻动身赶到雪崩山的雪道边把守住各个出口，防止麦克罗趁乱而逃；更多的则对赛场上下进行搜索。并派出亲信火速赶往雪崩山麓的巡山大营，通知巡山大队长、雪巨人努奥加强巡逻。又召来猛犸总帅西蒙，带上猛犸部众，迅速顺山道滑雪下山封住山下出口，同时把大首辅的口谕传给雪崩山在海面和各冰山执勤的水鼬们。然后就是水鼬军团总统领、浮船鼬弗洛斯，让他迅速集结起驻扎在雪峰顶城内的水鼬们，执行全城搜捕。

都忙活完，基卡斯看看畏缩在角落的两个狃拉——王城警卫队的副队长莱因和辛迪塞，老大的暴毙来得太突然，他们甚至没想到立刻给警卫队下令去缉拿凶手，便急忙跑来找基卡斯，于是正赶上基卡斯这发号施令，话语密集得透不过一丝风，便耷拉着肩膀在一旁等着。

“什么定不定义！”唐季臣打断了孙岳川的话，“我只知道，又一个参赛选手，在赛场上被当场打死！而凶手已经趁乱出逃！”

“可是大哥……”

“别说了！听我的，赶快动身！”唐季臣忽然变得语气强硬起来，孙岳川和同僚们彼此看看，也只好跟着唐季臣，一同前往皇廷席位去了。

此时皇廷席位这面也乱成一团，波泰西王因为基卡斯无视他的话兀自离开而气得咳了好几口血，快乐蛋御医们正在手忙脚乱地为波泰西王治疗，而前来探路的小锯鳄见此便匆匆回报给唐季臣，唐季臣听了一拍脑袋：“老糊涂了啊，很明显基卡斯不可能还在这里嘛。”

而基卡斯距离这里并不算远，他纯粹是为了躲避波泰西王的发难才离开皇廷席位，毕竟现在事情完全出乎了他的意料，于是便在一处起码波泰西王看不到的地方忙碌地指挥起来，首先是让随从火速回到城中起草发布全城戒严令。然后让水鼬军团的值班队长托马斯将部众一分为二，少

基卡斯看他们两个瑟瑟发抖的样子，不由得心生厌恶起来，轻咳了一声问：“你们两个，就是警卫队的副队长？”

“是是，是我们……”两个狃拉点头哈腰，这是他们第一次面见大首辅，因此都不敢抬头。

“哦。”基卡斯点点头，忽然吼了起来，“你们的老大被活活打死，你们两个不去安排警员去缉拿凶手。来我这里低三下四地做什么！”

两个狃拉吓得差点没瘫倒，结结巴巴勉强地说：“大、大首辅，我们……是、是来问，现在门罗老大已、已经没了，我们……我们还、还是不是警卫队的……”

“谁告诉你们不是警卫队了！啊？”基卡斯差点气炸了肺，如此需要人手的时候，警卫队的两个副队长竟然跑来问他们

还是不是警卫队……基卡斯几乎是大吼：“还不赶快去安排搜查！”

“是、是是……”两个狃拉赶紧低着头，刚要退走，基卡斯猛然想起什么，叫住了他俩，又叫随从去把利爪猫桑古斯叫来，不大一会，桑古斯被可达鸭随从领了过来。

“桑古斯。”基卡斯站起了身，“现在，你的两个竞争选手，一个死，一个负罪潜逃，你就是帝国禁军独一无二的统领了！但是在正式任命前，老夫还要你帮个忙。”

“多谢大首辅栽培，大首辅的事便是属下的事，请大首辅吩咐，属下愿为大首辅驱驰。”桑古斯非常客气地拱手鞠躬行单膝跪礼。

“好好好，快起来！”看到桑古斯，基卡斯由衷地欣慰，扶起来后指了指缩在一旁的两个狃拉副队长道：“那两位，便是皇城警卫队的副队长。不过他们现在的怂样你也看到了，让那两个怂货带警卫队，我是非常不放心！所以桑古斯，你先暂任警卫队长之职，等这事情过后，老夫再为你去安排加封帝国禁军统领！”

“桑古斯一定不辱使命！”

“好！”基卡斯点点头，又侧过脸看看莱因和辛迪塞，“他就是你们的代理队长，他的命令就是我的命令！你们谁敢违抗他，就是违抗我，知道吗？”

“是是……知道。”两个狃拉唯唯诺诺。

基卡斯点点头，又转向利爪猫桑古斯，“最近你每天全城地逛，是为了什么呢？”

桑古斯心一惊，他本来就是针叶山派来假投降的间谍，到处走自然是留意城防布局，没想到自己这么低调行事，却还是被基卡斯发现了。但桑古斯很快冷静下来，回答道：“属下自从被大首辅器重，便日夜思量如何不辜负大首辅。若成立禁军，首先便要熟悉我们保卫这皇城的布局。”

“原来如此。那，这城内的布局你大致也清楚了没有？”

“回大首辅，略掌握一二。”

“没关系。”基卡斯又指了指两个狃拉，“他们熟悉得很。你接下来带着警卫队，在全城内给我搜捕凶犯！”




“是！”

“嗯，快去吧。”说完基卡斯又对莱因和辛迪塞道，“好好协助你们的新队长，如果有半点欺瞒，有你们好看的！”

“不敢不敢……”两个狃拉点头哈腰，然后又冲桑古斯行礼，“以后还请队长多多指教。”

“哪里，初来乍到，还要请两位多多协助。”然后对基卡斯说，“既然这样，

那属下就立刻着手指挥警卫队在城内进行搜捕，先告退了。”

“好！果然是雷厉风行，老夫等你的好消息！”

目送桑古斯和两个狃拉离去，基卡斯长出了一口气：“幸好桑古斯在这，那两个狃拉……真是废物啊！”想到这里基卡斯又有些生气，便坐下来打算喝口水压火，忽然看见不远处一阵骚乱，接着水鼬军统领弗洛斯垂头丧气地回来了，而他身后，是几个金顶企鹅搀着的波泰西王。基卡斯一下愣住了，他不知道这个没几天活头的傀儡皇帝，到底要难为他到什么程度。

“咳咳咳……”波泰西王便先咳嗽一阵，然后有气无力地说道，“大首辅啊，缉拿一个凶犯而已，你用得着派水鼬大军全体出动么？”

“这……凶犯很强大也很狡猾的……”基卡斯当着赛场无数平民观众的面，实在不好跟皇帝动怒，只好压着火，低头施礼解释。

“哼，此前那个警卫队长打死对手，怎么没见你这么大动作呢？”波泰西王虽然气血虚弱，但说话却如刀子般捅在基卡斯的心窝上，说罢不管基卡斯，兀自对两面受气的弗洛斯道，“带着你的水鼬驻城军，该干嘛干嘛。这比赛来了那么多外来的精灵，你应该加强皇宫的安全戒备才是，为那么一个凶案的凶手出动全部驻城军，真在你这出了什么意外，你担得起么？”

“皇帝陛下教训得是……臣下这就去让驻城军做好安全戒备。”弗洛斯一边说着，一边偷眼看基卡斯，基卡斯原本的蓝脸，此时被气得有些绿了。

“那就快去吧。缉拿凶手的事，不是有警卫队么。”波泰西王说完，看也不看基卡斯一眼，便转身离开了。

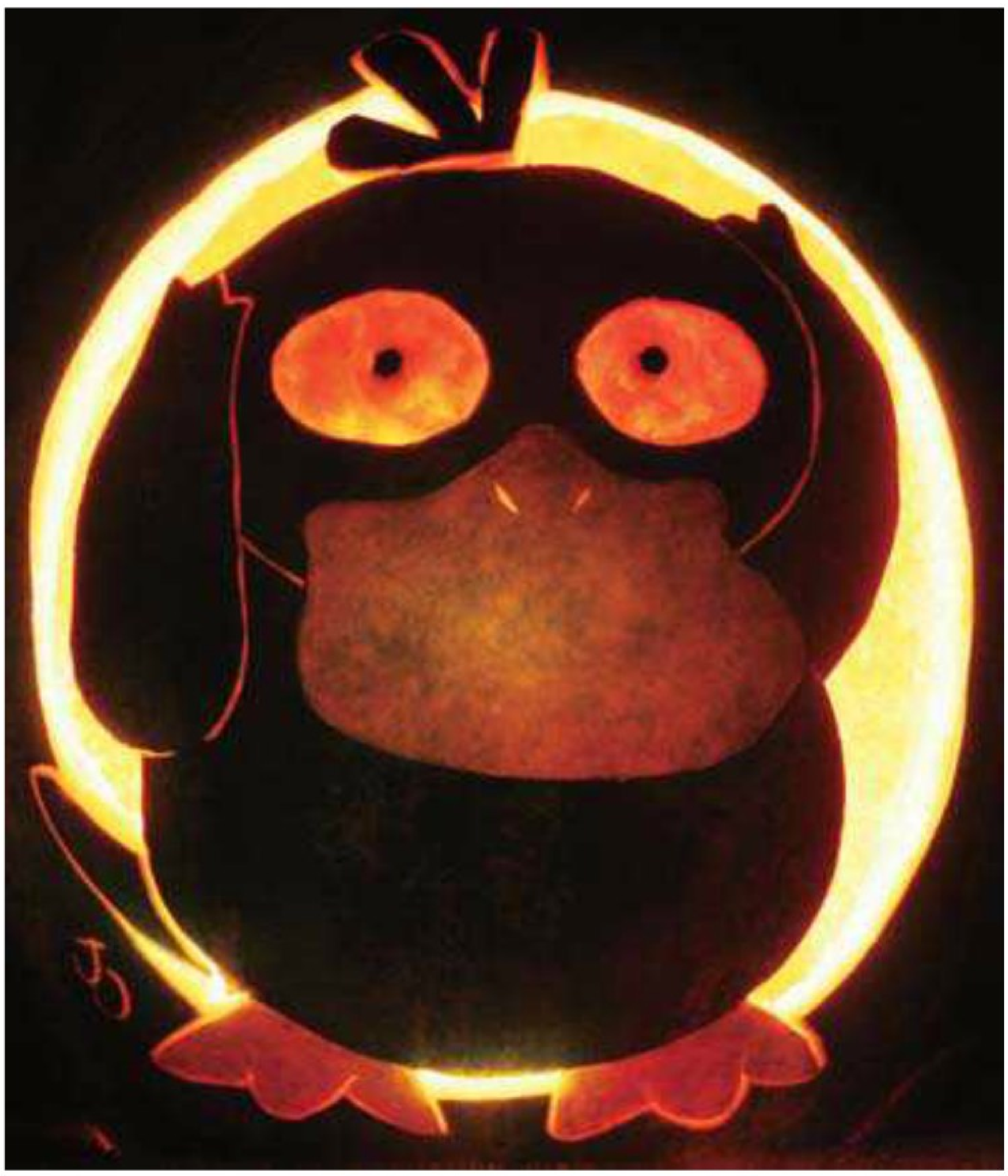
基卡斯气得直发抖，待波泰西王走远后，张开带着蹼的大巴掌，重重地拍在桌上。

旁边的可达鸭随从们都吓一跳，有一个主动上来，悄声道：“大首辅，那个破皇帝怎么忽然这么嚣张，弄死他算了！”

“胡说！”基卡斯转而怒斥那个可达鸭，“且不说他活不了几天，我们忍一忍就过去了！就算现在弄死了他，谁来继任？难道去把流亡的布林拉普请回来？”

“大首辅，他死了，您就是皇帝啦……”

“闭嘴！”基卡斯的火又上来了，“波泰西王死了我当皇帝，雪崩山上上下下怎么看？到时候一大帮手握重兵的地方统领们拥兵自重，帝国四分五裂，大冰河的冰须熊们就把我们雪崩山一口一口吞掉了。你们啊，成天捧着脑袋像沉思似的，



怎么看问题就那么肤浅。”

训斥完同族的可达鸭随从们，基卡斯喝口水，深吸口气，缓缓地闭上眼，以让自己平静下来，稍微平静一下后，便睁开眼睛站起身，踱着步往医护帐篷方向走，可达鸭随从们跟了上来：“大首辅，这是去哪？”“去看看那个自己找死的死鬼！”



## 77 冤冤相报

到了医护帐篷一看，这里已经空了，问塔本奈护士才知道，门罗的尸体和昨天的玛利鼠麦林一样，在这里走个过场：从前门抬入，然后给清洗下血迹，堵好七窍后换张干净白布重新蒙上，从后门抬出去，抬到昨天为麦林临时搭建的停尸房，好在雪崩山帝国缺什么不缺冰块，因此几个大冰块塞过来，麦林的尸体便被冰镇保存起来，由于唐季臣说要帮麦林出头，所以麦林的尸体还没拉走。而塔本奈护士们抬着门罗的尸体进来，看看一旁的麦林的尸体，都不由得摇头轻叹——别说她们，换谁也不会想到，昨天打死玛利鼠的凶手，今天竟然自己躺着被抬了进来。

而当基卡斯带着随从来到停尸房时，发现一大堆小锯鳄们在外围着，不禁心头一紧，知道是老朋友唐季臣来了——基卡斯非常清楚唐季臣对门罗的态度，他对门罗及警卫队借着执行宵禁令而乱杀平民的行为不满已久，尤其是昨天打死了玛利鼠麦林，更让他对门罗的不满达到顶点，如今带着一大帮蛮力鳄、小锯鳄们来到停尸房，祭奠门罗的可能性不大，似乎更像是在等自己。

的确，唐季臣在皇廷席位没找到基卡斯，便索性来到了这里，因为他知道，这里肯定能等来基卡斯。

“哎呀大首辅，您也来了！”一到门口，唐季臣竟然从停尸房出来，如迎客一般迎了上来。

“哟，是大哥，你在这是？”基卡斯也迎了上去，话语中还是要客气的。

“来祭奠一下亡者啊，你说这……”

“唉，死了便死了，他也是命当如此。”基卡斯叹了口气，便和唐季臣一道进入停尸房。



大力鳄唐季臣和哥达鸭基卡斯都不是冰属性精灵，因此即便是长年生活在这极地之内，进入这放入大量冰块的房间也都不由得激灵一下，所谓的停尸房也是个帐篷，只不过出于保持低温的需要而用了加厚的毡布。正中是一个由两个板凳和一个担架搭成的临时床，白布下圆圆地蒙着一个精灵的尸体，便是昨天被门罗活活打

死的玛利鼠麦林。而旁边靠墙新搭的灵床上，白布下盖着的便是玛狃拉门罗。基卡斯自然没去理会麦林，径直来到门罗的灵床前，轻轻掀开白布，看看遗容——由于血迹都已经被塔本奈护士们擦洗干净，而耳鼻口等也都被塞进棉花而不再渗血，并且被抹下眼皮，强行闭紧了口，所以看着还不算很惨。

不久前还跟自己唯唯诺诺的这个可怜跟班，如今竟然变成一具尸体，基卡斯不由得心生同情，默念道：孩子啊，我当初的确是看你们狃拉一族的身手，才从半山腰把你和你的同族招募进王城，还特意为你们设置了警卫队，可是你们怎么就搞得这么民怨沸腾、怨声载道？和民众关系差就算了，怎么和我还藏着掖着呢？伤得那么重不说来找我帮忙，反倒硬撑着，还忤逆我的命令坚持去参加比赛，最终送了性命……门罗，你个傻孩子啊！你本来只要挨几下躺地上认输，我就可以给你宣布死亡、然后让最好的御医给你治病的。都这体质了，还跟人家刚进化的巨沼怪拼命，你到底图个啥……

“大首辅，节哀……”唐季臣也一副很悲伤的表情，低头看着地，拍拍基卡斯的肩。

“孩子，你干嘛自己找死啊，唉！”基卡斯终于说出话来，长叹一声，又把白布给门罗盖上，和唐季臣出了停尸房。刚一出门，唐季臣便说：“光天化日之下，连续两天，都有精灵在比赛场上被活活打死，这简直是对战公会的莫大耻辱！所以我这次也带上对战公会的弟兄们，来帮大首辅缉拿凶犯！”

“缉拿凶犯？”基卡斯皱皱眉，直觉告诉他，唐季臣帮那巨沼怪逃跑的可能性更大，故警觉起来，“这种事情，就交给吃皇粮的这些帝国兵蛋子们去做吧。”

唐季臣道：“大首辅，我的部下刚才看到，水鼬统领弗洛斯，正在撤回他派出的原本打算缉拿凶犯的驻城军。”见基卡斯无言以对，唐季臣又跟上一句：“这应该不是大首辅的意思吧？难道是……皇帝陛下的命令？”

基卡斯没回答，只是很无奈地点点头。

“这就是了。”唐季臣说，“帝国的军队，怎么说也还要给皇帝陛下三分薄面的。但我们对战公会不一样，我们的行动完全不受皇廷约束，所以缉拿凶犯的事，就交给我们对战公会吧！”

事情到这个地步，基卡斯也只能相信唐季臣了，毕竟他能派出的都已经派出城了，而城内执行缉捕任务的警卫队的那些狃拉土老帽们，他是完全信不过的，但又怕唐季臣暗中帮助那个巨沼怪，便道：“实不相瞒，小弟在城内布置搜捕的水鼬驻城军虽然被皇帝陛下撤了，但雪峰顶城外围已经被小弟的手下封锁得滴水不漏，任他巨沼怪学会飞空术也是插翅难飞！所以大哥只帮忙在城内搜捕就可以了。”

“哦？大首辅果然发令如烈火燎原，唐某佩服不已！那唐某就按大首辅的吩咐，去安排手下在全城展开搜捕了！”

“有劳大哥和对战公会的各位弟兄了。”基卡斯恭恭敬敬地起身，冲唐季臣及其在场其的其他蛮力鳄们，客客气气地拱手施礼。

待唐季臣带着对战公会的鳄鱼们离开后，基卡斯便让随从立刻叫来他秘密豢养的5个玛狃拉——这5个玛狃拉并非来自雪崩山麓的门罗同族，而是从遥远的新奥大陆的金岬神殿而来，原本是世代守卫上古巨人雷吉基加斯，当时还没进化的这5个狃拉因为不甘于神殿的清冷而踏上异国之旅，一路饥一顿饱一顿地漂泊流浪，来到雪崩山后发现这里的狃拉警卫队非常风光，便冒充起警卫队骗吃骗喝起来，事发被捉后，基卡斯觉得好奇，便没让门罗他们处死，而是秘密豢养起来，成为自己的死士并全部进化为玛狃拉。

不大一会，5个玛狃拉在随从们都没



折腾我们值班队这几十号水鼬么？”骂归骂，任务还是要执行，本来手下有提议把会场整个封锁起来，结果被托马斯一顿训斥：“出这么大事了还不嫌乱了？这要是封锁起会场，唐老鳄和对战公会能饶了我们？都赶紧去搜查吧！搜到了算，搜不到我们也尽力了，弗洛斯总帅和大首辅也不会多怪罪什么。对了，告诉弟兄们，真碰到的话，打得过就打，打不过别硬拼。”

结果自然是：一直到赛场观众席上的精灵们走光，他们也没找到麦克罗。于是托马斯把值班队的都叫齐点名，发现

注意的情况下，忽然出现在基卡斯的身前，接着齐齐地半跪下。

“听着！”基卡斯对这5个门客没有任何客套废话，“你们5个，一个秘密监视唐季臣，一个秘密监视桑古斯，一个秘密监视托马斯，一个秘密监视西蒙。巴洛克，你作为五兄弟的大哥，也是身手最麻利的，你潜藏在冰雪庭园大门旁的雪堆里，全天候监视，若发现唐会长带回巨沼怪，便立刻把巨沼怪杀掉。注意，只杀巨沼怪，别伤了唐会长。”

“是！”5个玛狃拉领命后，瞬间便消失了。

## 78 被封锁的路口

麦克罗在用地震打倒了围上来的水鼬们后，便一头钻进了观众席，期间不时有精灵如躲避瘟神般尖叫着去拼命远离他，而巡场的水鼬们听到声音赶来时，麦克罗已经跑掉了。如是折腾几次，值班队长托马斯便大骂起基卡斯并连带上自己的上司弗洛斯：“这么多精灵，你们就打算

一个没少后，满意地点点头，然后便去找水鼬军统领弗洛斯请罪去了。而巨沼怪麦克罗。随着大流来到山坡前，发现这里已经站满了愤怒的精灵们，因为值班队的叉尾鼬们把下山的各个道口都已经堵上了。

“下山的猛犸巴士呢？”大伙纷纷质问。

“我们也不知道啊……”水鼬们的确不知道，“我们奉命来到这里时，下山的猛犸猪们就都不见了。”

“奉命？你们奉命来这里干什么？”

“把守下山的路口，缉拿凶犯巨沼怪。”



“好，那你看我像不像凶犯。”一个迷唇娃摇晃着小小的身躯来到一个水鼬士兵的身前，“我不是巨沼怪吧？那放我过去吧，我自己能下山。”

“就是，没有猛犸巴士我们一样下山，都是冰系的，怕什么暴风雪嘛。”

“对不起，真不能让各位过去。即使确认各位不是凶犯，也不能放你们过去。”

“你们凭什么不让我们过去？”说话的是一个巨头冰怪。

“上边的命令，我们也没辙，只能遵守。”

“上边上边上边！我看你们是很会踢皮球的哦。”一个长须海狮话带嘲讽。

“家里还有船要撑，你不放我们下山，那耽误了挣钱老婆孩子谁养活嘛。”一个说话有着明显西极地外圈口音的玛利鼠则在发牢骚。

“军爷啊，我知道你们要抓凶手，可你们也看见了，打出命的是个巨沼怪，我们雪侏儒都这么小一点，怎么可能连我们都怀疑呢？军爷行行好，把我们放过吧。”这是一群雪侏儒。

而一些庞然大物——来自雪崩山下隐秘冰原的冰原龙族们，则静静地看着，有的叹气，有的就地休息。

水鼬们的确是训练有素，任凭大伙怎么抗议，就是堵着门一动不动，而是不断地解释：“各位，我们只是奉命行事，别给我们出难题好吗？”

还有的说：“各位，各位，从这里到山下气候非常恶劣，没有猛犸大巴下山根本不行”

躲在一个大极光龙身后的巨沼怪麦克罗看到这些，忽然有了主意，他悄悄来到挤在一起冲把守路口的水鼬抗议的精灵们的身后，猛地用力一推，前面的根本没注意，而巨沼怪的力气又特别大，因此整个精灵们便呼啦啦涌上前几步，虽然只有几步，但足以把把守路口的水鼬们给冲开，接着他捏着喉咙尖声大喊：“冲过去了！冲过去了！”想要下山的精灵们的怒气本来就已达到顶点，只是畏惧对方是军队的所以没敢贸然行事，而这不知道谁开了头，其他几个把守路口的水鼬便也都被怒气喷发的精灵们冲开了。

麦克罗长出一口气，准备跟着冲过关卡。

然而没等他到路口，忽然前面骚乱起来，接着前面已经下山的便纷纷往回跑，很多直接与争抢着下山的精灵冲撞上，于是互相推搡起来。

“别往山下去，大白天闹鬼啊！”想要回来的面带惧色，劝说着面对面拼命想要挤下山的精灵们。

“胡说！大白天有什么闹鬼的？你们不愿意走就把道让开……让开啊！”

连推带扯中，返回的精灵们无奈地让到边上，接着，那些拼命急于下山的精灵



们，很快也都面带惊惧狼狈地跑了回来。

这下精灵们都傻眼了，互相一沟通才知道，原来就在他们下山的途中，原本的山路没了，他们非常疑惑，便四下张望，然而他们发现，几乎每次看，他们周围那些由松树和雪形成的格局都不同，甚至连眨下眼都会发现眼前某个松树忽然没了——这种明摆着是要把闯入者困死的迷宫，让精灵们想起唐季臣说的他们老家鬼打墙的传说，而这些精灵们显然是怕了，便纷纷逃了回来。无奈，也只好先回城，然后等猛犸大巴。上次出现没有猛犸大巴还是出征针叶山的那次，不过那时候上下雪崩山的精灵远不如现在这么多，所以并没有多大抱怨，但这次不一样，猛犸大巴莫名消失，原本的山路又变成诡异的迷宫，这摆明了是不让他们下山，因此除了咒骂，他们别无他法。

此时的麦克罗，想继续留意在这里是没有可能的，因为当精灵们越来越多地回城之后，他就会被把守路口的水鼬们发现。而比赛场已经被托马斯手下的值班水鼬们看得严严实实，想躲进去完全没可能。如今惟一能做的，只有随大流混进回雪峰顶城——由于水鼬驻城军被波泰西王强令撤回，因此现在连把守城门的都不在这，他便也得以顺利混进城中，但这样一来，他便等于是关在城中等着被捉了……唉，索性先走一步算一步吧，谁让自己倒霉呢？如若真赏唐季臣个面子今天不参加比赛，岂不是就什么事也没有了？

此时的城中，已经戒严了，由利爪猫桑古斯代指挥的王城警卫队全体出动，更有对战公会帮助，反倒是弗洛斯那面的驻城军因为波泰西王的干预全部撤回驻地，不再过问此事了。

## 79 大力鳄对巨沼怪

天渐渐黑了下来，从比赛后的中午到现在，刚进化仅仅一天的巨沼怪麦克罗，躲在角落里回避着搜捕他的小锯鳄和狃拉们，此时他已经两顿没吃了，寒冷、饥饿加上周围光线越来越暗，让这个大块头开始有些渐渐觉得困了，但麦克罗清楚，自己并非冰系精灵，一旦在这极地的冰天雪地的室外睡着，就再也醒不过来了。

正在强打精神时，一阵浓香的烤红薯味传了过来，麦克罗猛地精神起来，站起身后背贴墙移到墙角，悄悄往外看，原来是一个蛮力鳄，带着几个小锯鳄竟然就在路边架起了火炉，烤起了红薯。而且还大声交谈着。

“孙哥，会长说他直觉那个凶手就在这附近，你说靠谱么？”问话的是个小锯鳄。

“管他靠谱不靠谱，在这避风的地方坐着烤地瓜，不是比在大街上呛风抓凶犯舒服多了。”

“唉……我们是对战公会，又不是警卫队，干嘛让我们来抓凶犯啊。”问话的是又一个小锯鳄。



“所以说你小不懂事嘛。”被称为孙哥的答道，“当初我跟会长在武陵源的时候，知道最初是干什么的吗？黑帮！为了逮一个躲债的沼王，我们在整个自然保护区全天候巡逻抓捕，这点算什么啊。更何况，这次抓凶手是做正事。”

“孙哥……”一个小鳄鱼很弱气地问，“今天的比赛我们都看着，那个玛狃拉明显是身体虚弱死于场上，不属于被打死的……”

“就是！”另一个小锯鳄也说，“而且那个玛狃拉明明是昨天案子的凶手。会长怎么就答应让他参赛呢？”

“这些事不是咱们现在操心的啦……”叫孙哥的道，“相信会长有他的打算。”

“能有什么打算？”两个小锯鳄都激动起来，“任谁都看出来了吧？会长明显是跟大首辅有勾结。”

“就是，本以为能跟着会长做好事，结果还是跟权利勾结了。算了，我不干了！”

“我也不干了！给强权当狗腿子，不如直接去找大首辅。”

“走！”

小锯鳄们这说着，便起身离开，那个蛮力鳄赶紧追了过去：“喂！喂喂！你们几个回来！反了是吧？回来！都给我回来！”蛮力鳄一边说着，一边起身追了过去，留着火炉和上面的烤红薯。

已经饿红眼的麦克罗看准时机，三步并作两步，来到烤炉前，也不顾红薯正烫，拿起便整个塞入口中，嚼了几口便咽下去，火炉上的几个烤红薯很快便被吃干净，而在麦克罗庆幸自己埋头只顾吃忘了处境却没出什么事时，一抬头才看到，他的身边已经被一大群蛮力鳄和小锯鳄里三层外三层地包围起来了。正对着他的，正是对战公会会长、大力鳄唐季臣，刚才几个嚷着不干了的小锯鳄也被抓回来，很不服气地挣扎着，唐季臣笑着拍了拍他们的脑袋：“我知道几位对我有些误会，所以也请先委屈一下，等会事情过了，你们再决定去留，我唐老鳄绝不阻拦。”

这时麦克罗不禁后背一阵发凉，此前他也听说过横行于全世界的鳄鱼家族黑帮，昨天共餐时虽说觉得这些个做正经行当的鳄鱼似乎和善，但眼前完全就是个倾巢而出的黑帮……

唐季臣摇晃着庞大的身躯来到麦克罗面前，低头俯视：“怎么样？朋友，这顿热乎地瓜，吃得还好吧？”

大力鳄的标准身高是2米3，而巨沼怪的身高是1米5，因此面对步步逼近的唐季臣，麦克罗有种强烈的威压感，但还是小心翼翼地应着：“还不错，谢谢唐会长的这顿地瓜。以及……昨天的那顿酒菜。”

“哈哈！你还记得啊！”唐季臣说着语气猛然一变，“亏你还记得昨天的酒菜，今天竟然如此砸我的场子！”

“那个……唐会长，我真的没有想要打死他，你也看了……”

“哼，但是打死对手的事实却摆在那！”唐季臣的语气异常严厉。

“唐会长你要是这么说，那我也没办法了。”麦克罗无奈地摇了摇头，“安分守己蹲黑牢，杀人放火乐逍遥，这帝国我也是看透了，你这所谓的民间公益组织，也不过是和权贵沆瀣一气。栽你手里，我认了。”说罢把双臂背在身后：“来绑吧。”

唐季臣踱着步子围着麦克罗转了一圈，竟然笑了起来：“哎我说小子，我发现你很像我一个老朋友啊。记得昨天我说的那个巨沼怪赵寒寺么？”

“呵呵，天下的巨沼怪长得不都这模样，有什么像不像的。”麦克罗也没好语气。

“这样吧，你呢，帮我实现个心愿。”

“心愿？”

“对！我昨天跟你说过，那个叫赵寒



寺的老友是和我不打不相识的。但我加入他的救助队后，便再没和他比试过，一直到他死，我都不知道我进化成大力鳄后，到底还是不是巨沼怪的对手。”

“所以……你要让我代替赵寒寺来跟你较量较量？”

“对！如果能胜我，我不光放了你，还给你带上足够的食物和钱财。如果输了，那就老老实实跟我去大首辅那谢罪！”

“呵呵，会长你要是真有心放过在下就让你手下这些黑帮打手般所谓的公益者们让开！如果不想放就直接把我绑那哥达鸭那去。我这才进化，而你那老友又能MEGA进化，我怎么可能是你的对手？”

“是么？那，这块巨沼怪MEGA石你暂时带上，免得说我唐老鳄欺负你！”说罢，递上了一块晶莹剔透闪耀着蓝色宝石，“现在可以了吗？放心，这整条街都被对战公会的弟兄们封了，没有其他精灵知道你在这里。”

“好！那我就陪会长过过招，还请会长多多承让了！”麦克罗接过镶嵌MEGA石的挂坠，缠在左臂上，接着俯下身、双手撑地，抬头紧盯着唐季臣，做好了战斗的准备，而唐季臣也侧过身子，双腿大张开，两个大爪子张开，一个身前一个胸前，拉出了备战的架势。

麦克罗抢先出招，快速扑上去猛地一拳，看着庞大笨重的唐季臣竟然很轻松地便躲过去，接着把手掌反过来，攥住麦克罗的手腕，顺势一拉，便把麦克罗扯了一个趔趄，然后道：“近身出招，一定要给自己留退的余地！如果换做旁人，这抓住你腕子之后的下一招就是断你的胳膊！再来！”

麦克罗爬起来，听到唐季臣的话不禁一阵后怕——老鳄鱼说得没错，如果是你死我活的争斗，自己被抓住腕子后对方只要稍稍用力，自己的胳膊就断了。于是重新站起来，严阵以待，对峙中，他给自己使了诅咒，虽然腿脚慢了，但却觉得力量更加充足，而就在此时，他发现对方的唐季臣身上也有了变化，似乎一条游龙状的黑气缠绕着身体接着散去，而唐季臣明显比之前更加精神十足。

这次还没等麦克罗想要冲上去，唐季臣便以非常快的速度，奔突到麦克罗的近前，麦克罗情急之下，预算好唐季臣到近前的时间，猛地砸地使出攀瀑，唐季臣一下没停住，被地下飞喷出的水流给冲得倒退了三步，但又再次突进，张开大口重

重地咬到麦克罗的肩上，麦克罗暗自叫苦——正常来说这一口如果咬中的话，自己的喉咙便被咬开了，而这次就算是咬偏，以大力鳄夸张的下巴和力量，接下来自己也会被连肩带臂撕扯下来……

没想到，唐季臣只是意思意思地咬了一口，便松开了：“小家伙，不要一着急就忘了属性相克，起码别用对方抗性好的技能去打！另外，你的诅咒虽然能提升攻击和防御，但有降速的副作用，在单挑比赛时可以用用，不过面对群敌时一定慎用！”

麦克罗活动活动肩，发现竟然被没事，便再度做好架势。唐季臣倒没急着跟他打，而是说：“什么时候都记得保持冷静！注意自己每个细微的感受，懂吗？”

麦克罗点点头：“多谢唐会长教诲，不过还是请唐会长实际过招指教吧！”

“好！希望接下来的攻势你能顶住！”唐季臣说完，猛地转着身子靠近，接着拳头、脚、尾巴便都系数招呼到麦克罗身上，麦克罗完全无力躲闪只好咬牙忍着——好在自己诅咒过提升过防御，但唐季臣这一顿龙舞后的暴走自己真能全盘接下来吗……剧痛和绝望之中，忽然他觉得缠着MEGA石挂饰的左臂中开始注入能量，这种能量迅速遍及全身，麦克罗觉得自己身上的每一个细胞都在疾速地膨胀分裂，这感觉他非常熟悉，这不是自己昨天进化时的感受么？难道自己……又进化了？

正想着，唐季臣地方攻势停了下来，麦克罗惊异地发现，自己竟然没被打倒！而回过神时，惊异地发现自己长高了很多，整个身子也出粗壮了不少，而唐季臣此时已经没了方向感——他在剧烈地使用暴走之后陷入了混乱状态，但口中还在喃喃：“再强大的对手，也会有破绽，一旦发现破绽就要抓住，这是你反击制胜的关键……”

“多谢唐会长提醒了！”麦克罗一边



说着，一边猛地举起粗壮得夸张的胳膊，狠狠地砸着地面，原本混乱状态的唐季臣更是乱了方向，麦克罗趁着此机会窜到唐季臣的近前，跳了起来高举双臂，然后借着下落的趋势重重地砸在唐季臣的头顶上，唐季臣摇了三摇，终于还是重重地摔倒在地。

“大哥！”一大群蛮力鳄和小锯鳄见唐季臣竟然被打倒，便呼啦啦地围了上来，唐季臣爬了起来，大喊：“都退后！我已经答应这个小伙子了，就不会食言！别难为他！”

“这……谢谢会长！”麦克罗深深鞠了一躬，转身便要分开围着自己和唐季臣的小锯鳄们，被唐季臣叫住了：“你去哪？”

“逃跑啊……唐会长您不是说了，我胜了您，您就放了我……”

“当然可以放了你，但现在你怎么出去？被你杀了老大的警卫队的狃拉们恨不得把全城翻个底朝天找出你，城门口和下山路口都有水鼬兵，下山路上有巡山的雪松人，就算下到山下，猛犸军团也都在山下24小时严守，你想跑？”

“这……”麦克罗被问得哑口无言。

唐季臣此时已经接来手下递来的蓝橘果吃下恢复了精神，踱步到麦克罗面前，猛地在他的身上非常有秩序的戳戳点点一通，接着点点头：“MEGA进化需要的是战斗热情的支持，战斗之后情绪平缓下去，便恢复了原状。不过我的老友赵寒寺精通经络，通过封住穴道便可维持MEGA进化的形态……”

“多谢会长，以后，我就一直这样

好了！”麦克罗还很兴奋。也就在这个时候，麦克罗终于认识到，唐季臣其实是在有意让着自己，唐季臣如果真拿出自己的实力，自己不死也残了。

唐季臣说，“MEGA进化之后，整个身体的代谢都急速加快。战斗中因为亢奋而MEGA进化的那一会对身体自然是无任何影响，可这么一直持续着，就会加速疲倦乃至加速衰老，甚至折寿。”唐季臣的语气忽然严肃起来，“所以等你逃离雪崩山之后，按照我给你点的穴道的方向反着点回去便解开了。”

“谢谢唐会长……”

“不必客气！”唐季臣道，“我们都知道你是无意出手，而那大首辅是没事找事。如果把你交给他，我这对战工会就真的成了权贵的附庸了！走吧，今天先跟我去冰雪庭园，吃饱休息好，明天我安排精灵，带着你和离开雪崩山的精灵们一起搭乘猛犸大巴下山。”

“会长！”一个蛮力鳄凑上来，“我的手下收集的消息说，庭院门口的雪堆有异样，下面应该藏着大首辅的密探……”

“没关系！他们不是想找巨沼怪么？各位看看，我们这里有巨沼怪么？”说罢佯装环视一圈，又看看麦克罗，问周围的，“各位看，这个大块头，是巨沼怪？”

看看眼前这个MEGA进化的巨沼怪，蛮力鳄和小锯鳄们这才放心。

而此时皇宫内，帝国的皇后、金顶企鹅黛维斯，也正在接受5个玛狃拉的禀报。

“回皇后，由大首辅新的亲信利爪猫桑古斯临时统领的警卫队，还在对全城进行搜捕。”

“回皇后，弗洛斯的水鼬驻城军遵照皇帝陛下的旨意悉数撤回营地后，至今按兵不动。原本充当上下山大巴的猛犸猪们经奉大首辅密令下山后，还在各个港口和要隘去截杀巨沼怪。”

“回皇后，前来参加比赛又想自行下山的，悉数被今日值班的水鼬军给堵上。而半山的鬼打墙已查明，实为巡山大营派出的雪松人们的障眼法。”

“回皇后，在下按照皇后和大首辅的吩咐，躲藏于冰雪庭园门旁的雪堆内，并未发现什么巨沼怪，倒是有一个蓝色的大家伙是跟着唐季臣同行。高大强壮、圆头圆脑，不知道是什么精灵。”

“回皇后，四弟刚才所言的奇怪精灵，就是那个巨沼怪进化而来，属下躲在暗处，亲眼看着那巨沼怪再度进化……”

“什么？你说，巨沼怪进化了？巨沼怪不是已经是进化链的终端了么？”

“正是，但若非亲眼所见，在下也不敢相信……”

“明白了！看来那对战公会的水比我们想象得要深很多。你们五兄弟辛苦了，这事我们知道就行，没必要帮大首辅去给那个巨沼怪添麻烦。”

“是！”

“那你们五个也该回大首辅那交差了——记住，别该说的话，别说！”

“谨遵皇后懿旨！”为首的玛狃拉又说，“另外，大首辅对我们已经没有戒心，夜晚睡觉都由我们兄弟五个为其秘密守护，皇后如果要取他性命，我们随时可以为皇后取来。”

“嗯，好！”戴维斯点点头，“那只老鸭子的贱命暂且先在我这寄存着，需要拿来的时候我会和你们说。”

“明白！”

五个玛狃拉齐齐地回答完，便为一阵黑烟笼罩，而当黑烟散去之时，5个玛狃拉已不见了踪影……

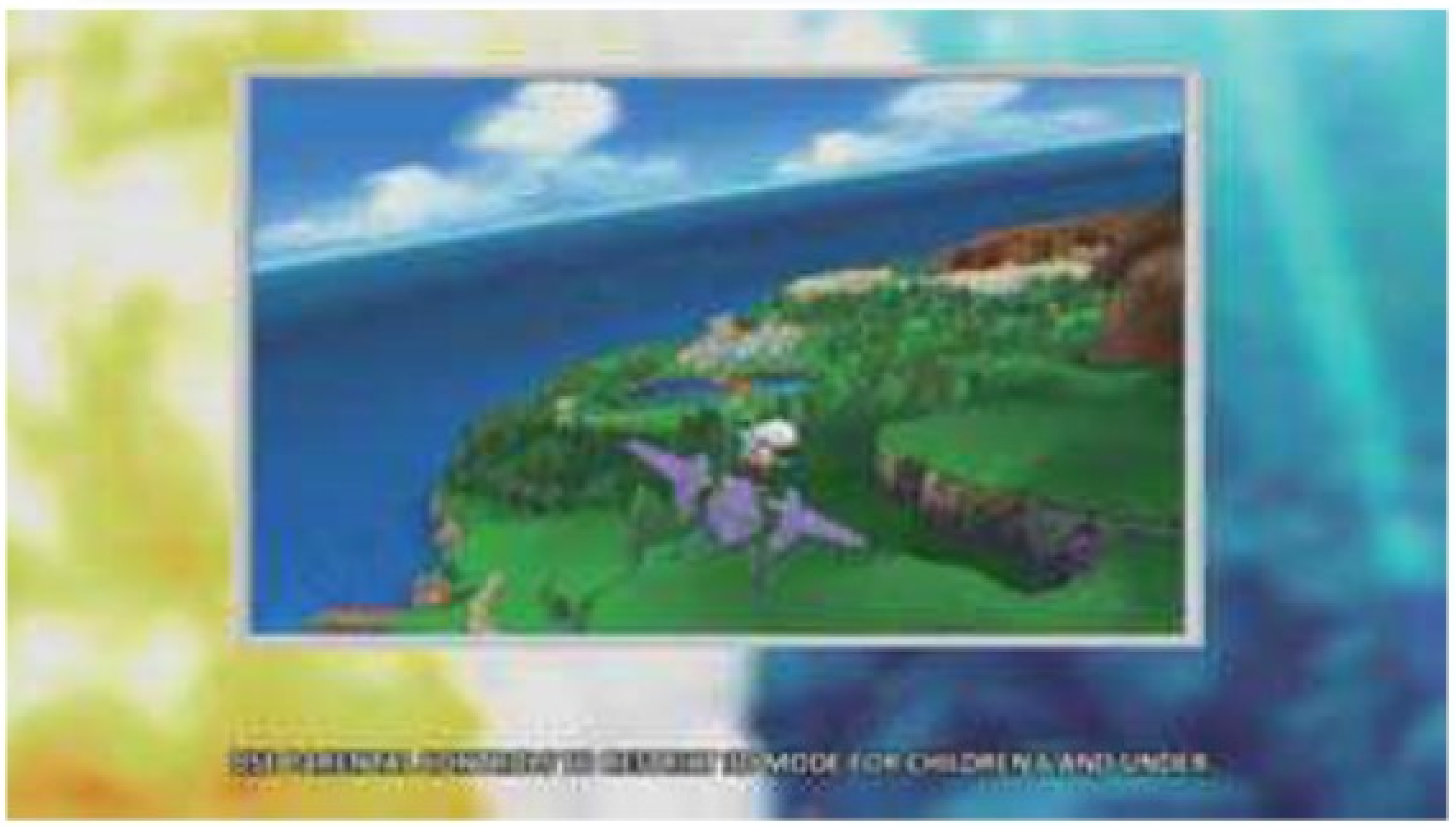


未完待续

# 光盘导视

在线地址：http://t.cn/R7D76WA
密码：dj5w82f

## 一、《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》预告片



1.未知世界篇
2.和口袋妖怪一起冒险（2）
3.冒险介绍（2-2）
4.更多的MEGA进化

## 二、2015剧场版先期预告



## 三、宠物小精灵XY

46.冒失鬼胖可丁VS暴走的暴蝾螈！



47.瑟蕾娜、初次收服！顽皮熊猫VS焰耳狐



48.希特隆、回忆的校园！电击的重逢！



## 四、宠物小精灵AG

32.废弃之船！隐匿的身影！



菜单音乐：薰衣市（口袋妖怪 X · Y）

# 下辑预告

## 口袋玩家VOL.84

12月13日，火爆上市！

大篇幅超详尽

《口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石》攻略！

以及专题、研究、战术、卡片、漫画、小说……

**新作发售纪念豪华大抽奖**

**特等奖：新作正版两辑连送！**



84辑《口袋妖怪 Ω红宝石》



85辑《口袋妖怪 α蓝宝石》

更有众多可爱玩偶送出

**精美赠品**

《口袋玩家》2015年历

创刊合作论坛：口袋妖怪525

http://www.pm525.net/bbs/

合作字幕组：

**神奇字幕组**

网址：http://www.sqsub.com/




合作字幕组：

**C2字幕组**

网址：http://www.c2club.net/bbs



掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元